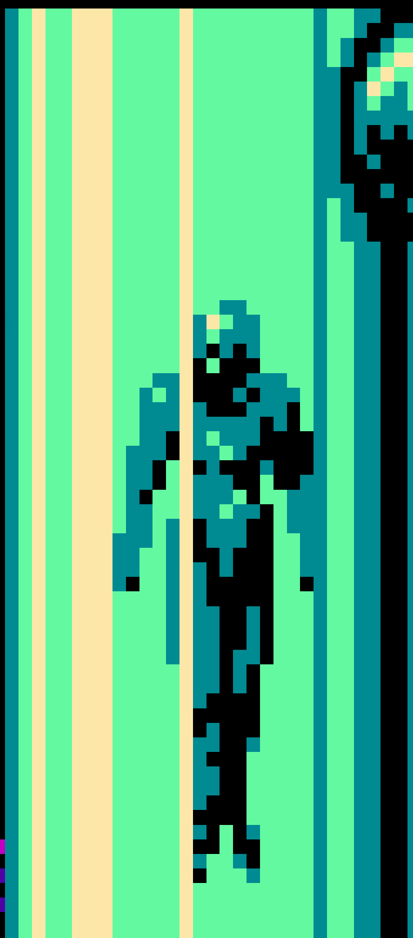
# MagazinNES

Vol 2 Num 3
Jul-Sep 2008

Revista NO oficial de... Nintendo®

VICE PROJECT DOOM™

CADA PERRO TIENE SU DÍA



Reportaje Especial:
Los Robots de Megaman

Acaba con...
WOLVERINE

Recomendaciones MAME:
Marvel VS Capcom

Bajo la Lupa:
Godzilla
The Punisher
Street Fighter Alpha 2
Earth Worm Jim
¡Y Más!

magazinnes.blogspot.com

PROHIBIDA SU VENTA




¿Querías más glitches?...
¡¡HAY WARPS EN CONTRA 3!!

KONAMI®

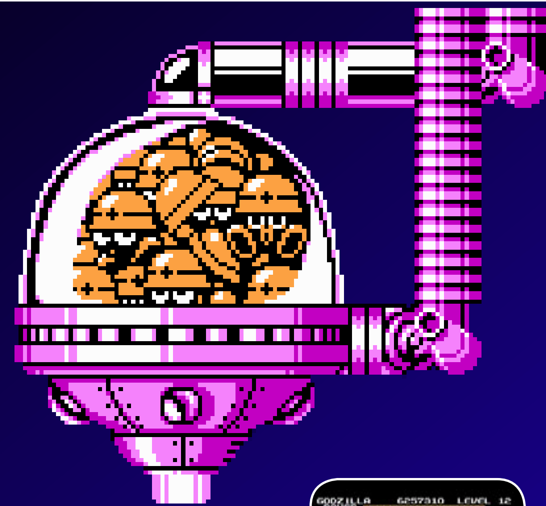



Graciosos y algo Locos




Para tu Nintendo Entertainment System

# Indice





Pag 38



**°° BAJO LA LUPA °°**

Volvemos a "*La Era del Helio*" con **Contra III**; y alguien dejó abierta la puerta azul, por donde se ha colado **Earth Worm Jim**. Y ¡hay más!, pues **La magia de Scheherazade** se niega a decir adiós sin que la conozcas. Todo bajo lupa.

Pag 82



**~~ RECUERDOS BIZARROS ~~**

**Nobunaga´s Ambition** (o el Samurai de la pecera en la cabeza), es un filón de oro para el jugador intelectualoide. ¡Piénsalo!.



**1492**

Tu sección de descubrimientos tiene... **¡WARPS EN CONTRA III!** (ocio y casualidad trabajando para tí).

Pag 18

**RECOMENDACIONES MAME**

**MARVEL VS CAMPCOM**

Al grito de "Duo Attack", dos Universos se enlazan para enfrentar los oscuros deseos del Profesor **Xavier**. ¡Todos contra **Onslaught**!



Pag 60



**Area 404**

**Urusei Yatsura: Lum no Wedding Bell**

Echamos las campanas al vuelo, pues esta podría ser la oportunidad que **Yatsura** estaba esperando para casarse. ¿Cómo será una boda japonesa?.

Pag 34



# EDITORIAL



*¿Quién nos garantiza que nuestra historia ocurrió como está escrito?... ¿y si hubo civilizaciones previas a la que conocemos, que por algún hecho de la naturaleza, del destino, de Dios... quedaron olvidadas y desconocidas por nosotros?...*

*Esas son las preguntas de la vieja teología que dan marco a esta nota editorial, porque el contenido de este **número 7** de **MagazinNES** versa sobre ucronías pre y post-apocalípticas. Desde luego, los sistemas **NES** y **SNES** se pintan solos para ello.*

*De entre cascarones hechos casi polvo, se despierta una raza alienígena que pugna por su supervivencia en detrimento de las formas humanas. Míralo por tí, en los cielos encapotados del comentario de portada: **Vice: Project Doom**.*

*Más salpicadero de destrucción **Bajo La Lupa**, con el dragón de Komodo **Godzilla: Monster of Monsters** (y sus cuestionables malas compañías), y con el Chernobyl del siglo XXVII (Neo City), en **Contra III**; y hablando del rey de Roma, descubrimos múltiples **Warps**, con lo que podrás romper el speed run más perfecto que se tenga de esta **Guerra Alien.***

*Viajaremos por las tracerías del tiempo en el tapete de **Scheherazade**, y en un chispazo de **Déjà-Vu** veremos un granito de esas arenas del **Tiempo**. No nos olvidemos de **Wolverine**, de quien se han incluído los detalles, estrategia, tips, y misceláneos, para que lo conozcas "de pe a pa", en la inconmensurable sección "**Acaba con**".*

*Acompáñanos al psiquiatra para develar la crisis de identidad que pone en jaque a uno de los Universos del crossover más pirado, en **Marvel VS Capcom**, o lee los traumas y bipolaridades de **Los Robots de Megaman**, en el **Reportaje Especial**.*

*Esto, información, trucos, glitches, y mucho adornito es lo que verás dentro; ingredientes de mejunje que muchos echábamos de menos, y que son la razón de ser de lo que hoy tienes en tu... monitor.*

*Dicen que el papel lo aguanta todo. Los videojuegos retro no se quedan atrás.*

***Tygrus***

# MagazinNES

## TIENE PARA TI

### Recomendaciones

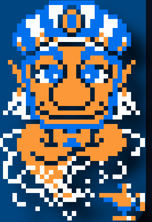


MAME

¿Te acuerdas cuando tu mamá te sacaba de la oreja de las maquinitas?... por eso aquí te recomendamos esos juegos que te moriste de ganas de jugar. ¡Chécalo!.

### Genio de la Consola

Nos cansamos de frotar la consola y no salió nada, así que metimos un truqueador, pero no para hacer trampa, antes bien para ofrecerte modelos de diversión que estrujan nuestros bien queridos juegos de **NES**.

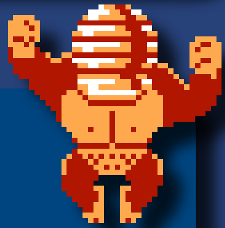


### Recuerdos Bizarros

Sobreentendiendo que en la consola todo es bizarro, aquí tenemos el platillo cuyos ingredientes juzgamos lo apetecerían los más excéntricos. Si gustas, solo puedes mirar (pero debes tararear bada-bip, bada-bop).



### 1492



¿Hasta donde nos llevaran las "Jackassadas" ?. Ocio y casualidad trabajando para tí, con una pizca de lógica, observación, y un amplio criterio para el despilfarre de vidas (todo sea por el nuevo mundo y sus descubrimientos).

## SANA DIVERSIÓN EN TU NES ¡¡Y MUCHO MÁS!!

*Revista NO oficial de* **Nintendo®**

**magazinnes.blogspot.com**

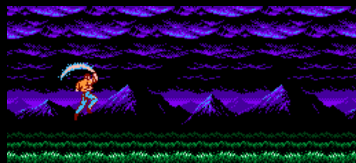


# En Portada




*Las macabras coincidencias del destino han hecho que una importantísima agenda de magia negra haya parado en las manos de un "amable" y afamado detective. Perteneciente a un tal "*Kim Ron*", esta agenda hilvana misteriosos sucesos, cuyo desenlace se presagia con la frase que le da tétrica y ominosa presentación:* ***"Proyecto: Fin del Mundo"****.*

*¿Quién es* BEDA*?... ¿qué es* BEDA*?... estas son las preguntas que martillan la cabeza del detective anti-narcóticos* ***Quinn Hart****, al tiempo que su otrora compañero de corredurías (y amigo)* Resse *es hallado muerto, y en sus dedos escurriendo un gel verdoso fosforescente.* ***Hart*** *no se dará por satisfecho hasta dar con* BEDA*, ahora es asunto personal. Una silueta siniestra y misteriosa tiende su manto, pero* ***Hart*** *no le teme, <<cada perro tiene su día>>, se dice para sí mismo.*


Mira el tendido del cielo y los relámpagos: ¡PARA ALUCINAR!

*"****Vice****:* ***Project Doom****" es la propuesta de* ***Aicom Corporation (Totally Rad)****, que en más de diez misiones nos brinda una combinación de 3 modos de juego. El primero de ellos conduciendo un carrito (en vista superior o cenital) y soltando disparos (en veloces persecuciones); el segundo en un shooter de rieles; y el tercero en acción side-scroll, con cortes de escena a modo de historia, al más puro estilo de* ***Ninja Gaiden****... y* ***Totally Rad****. Sobre el personaje, nuestro* ***VICE*** *puede hacer uso de una espada de plasma/laser, una pistola, o las útiles granadas, que nunca sobran contra esos jefes siempre atractivos a la pupila. Si hay que resaltar algún detalle, me decantaría por el hecho de que el juego inicia con un preámbulo, y una balacera por la carretera, esto mucho antes de ver la pantalla del título.*

*Pese a que es una imitación al film "****Invasión of the Body Snatchers****" (1956), el juego se sostiene en un libreto asombrosamente ambicioso, bien manejado, con sobredosis de ciencia ficción (eso le hizo ganar la portada), y con giros por uno y otro lado, que si bien justifican los tres modos de juego de los que he hablado, ha redundado en un descuido a su dificultad (el juego es fácil), una música a medias, y dos modos de juego que sirven como un buen ornamento, y nada más. La naturaleza de la aventura nos sitúa en escenarios urbanos, a lomos de un tren, por terrenos subterráneos, y en sitios encarnados por la progenie alien, donde nos aguarda la sorpresa del Sexto Día.*




*Muchas balas, aliens, hostigamiento, y criogenia en neón esmeralda... esto es el proyecto del fin del mundo... y es hora de freír el pez.*

*En un flashback,* ***Hart*** *sigue pensando en lo que yace dentro de la agenda, que reminiscente al Prometeo Moderno cita: "****nada es duradero, sino la propia mutabilidad****".*

**TYGRUS**



"¡HART!, HAY UN MANIÁTICO SUELTO EN EL ÁREA "D" EN LA RUTA **246**. DETENLO. Y POR UNA VEZ EN TU VIDA, HAZLO SENCILLO"






*"<<SIC>>...* DEBIÓ RENDIRSE CUANDO TUVO OPORTUNIDAD"



"HMM, NO HAY REGISTROS DE ESTE... SUJETO... PERO, ¿SUS MANOS... ?"



"SUS DEDOS FUERON TORCIDOS... O NO ERAN HUMANOS... ¡SON COMO GARRAS!"



"¡Y LA PISTOLA QUE LLEVABA!

¡¡NO CUALQUIER CRETINO LLEVA UNA ASÍ!!..."

VICE

# UNINVITED

PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM




En tu no-cumpleaños eres el no-invitado a esta terrorífica Aventura Gráfica




Seño, ¿me puede decir cómo salir de esta linda casa?

Official Nintendo Seal




¡No debí haber ido por el queso!

# ACABA CON...

**WOLVERINE**

**Fabricante:** Software Creations Limited

**Distribuidor:** LJN Ltd.

**Año:** 1991

**Jugadores:** 1 ó 2 (alternando)

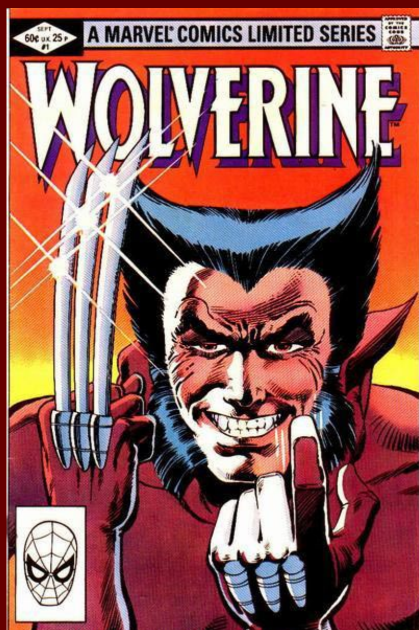
**Tipo de juego: Acción / Plataformas**

**Puntuación**: 7

**Autor**: ***Tygrus***

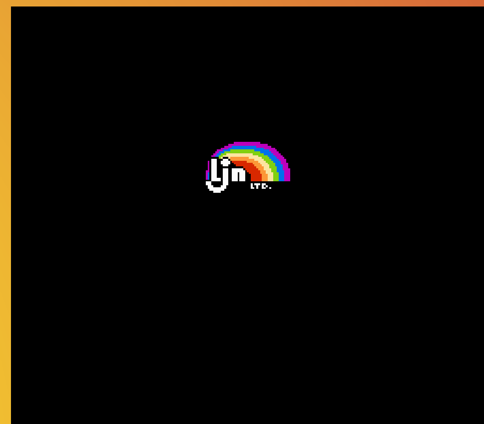



Wolverine es uno de los personajes insigne de la compañía Marvel Comics. Nació dentro del título "El Increíble Hulk", en los números 180-181 de Octubre de 1974, aunque habrían de pasar 8 años para su lanzamiento en forma, y ¡17 años! para que viera la luz en el sistema de 8 bits. Veamos en retrospectiva este y otros detalles, que ***"me gustan los malos entendidos".***




## ¿Y DE DONDE SALE ESTE GLOTÓN?

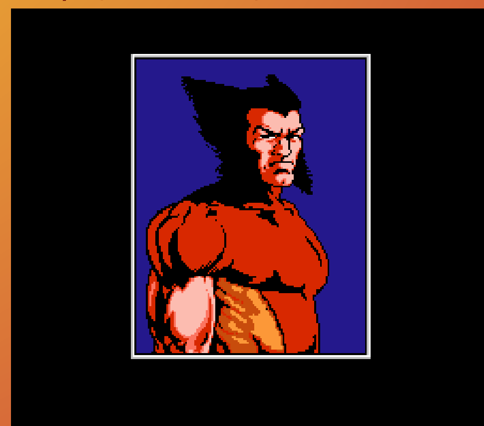
Las cosas comenzaron mal para la casa de las ideas cuando **LJN** lanza el título "**X-Men**" en 1988, con resultados decepcionantes; y como si **Marvel** no hubiese aprendido la lección, en 1991 lleva a uno de los **X-Men** más queridos a ser protagonista de su propia aventura de **NES**, en manos de la misma gente de **LJN**, aunque desarrollada por **Software Creations** (los mismos que hicieron **Solstice**).




Su desarrollo tuvo que ver en mayor medida con la promoción del personaje, y no con dar al público un juego a la talla de la consola, ni como respuesta a los miles de fans que lo pedían (Norteamericanos como ya se lo imaginarán).

Hablando ahora del juego, tenemos que **Wolverine** es un personaje pequeño y sumamente ágil (quizás el que más de los juegos de aventuras), aunque eso no supone que sea fácil de manejar, habrá ocasiones en que eso mismo será un inconveniente, pues pararte en el filito de una saliente, cornisa, o roca que da a un acantilado, puede terminar en un inevitable ¡Jerónimo! hacia el vacío. Los obstáculos también están acorde a esa agilidad (así es el modo de juego), pues no faltarán las sorpresas que te salen en plenas "narices", poniendo en jaque tus reflejos al control.

Los golpes del personaje son cortos aún haciendo uso de las garras, con lo que tienes asegurado un reto mayor, asimismo, los valores no están bien trabajados, y eso lo notarás desde el primer enemigo al que te enfrentes, quien podría restarte bastante vida si bajas la guardia.



La gente que lo desarrolló se tomó muy al pie de la letra el término "juego de plataformas", porque en el trayecto irás saltando de base en base, y ocasionalmente golpeando (arañando) enemigos (el principal obstáculo

son los precipicios). La música se pierde en un plano desconocido, resultando un tanto forzada, por lo que recomiendo que le bajes todo el volumen a tu televisor y mejor pongas tu CD favorito. Los sonidos pueden contarse con los dedos de la mano, aunque eso no es sinónimo de calidad, solo pueden imprimir algunos chispazos de emoción y nada más. Cero y van cuatro: es un juego tan corto que aunque sean 9 niveles te los pasas en un suspiro, quince minutos es decir demasiado, siempre y cuando ya estés habituado al modo de juego y seas todo un experto.

Se supone que **Wolverine** es un meta-humano, pero casi todo le hace daño (usar SUS PROPIAS GARRAS, un piquito, los enemigos que solo lo tocan, y ni que decir de los solo 25 segundos que aguanta bajo el agua).

Los escenarios son buenos (siempre y cuando no seas claustrofóbic@), eso es (quizás) lo único que te invita a conocer lo que sigue. Sobre los jefes, no los hay, salvo dos excepciones: **Magneto** y **Sabretooth**, semi caricaturizados, aunque no a 12 imágenes por segundo de animación.

No tengo que ir más lejos para decir que el juego es poco recomendable; lo que me ha movido a hablar de él es el cariño que guardo al personaje, y seré honesto: las peleas meta humanas en juegos de plataformas son de lo mío. Actualización: algunos amigos lo juzgan mejor que yo, siendo que para ellos no es indispensable todo el adornito que yo busco derivado del comic, y mucho de cierto debe haber en ello.




El juego es para uno o dos jugadores, aunque alternando. Cuenta con capturas y diálogos entre niveles, que más parecen haber sido puestos por lástima que por rememorar el comic.

Hoy en día, **Wolverine** es un personaje que se consume por la extensa labor de marketing que en él se efectúa, donde los números ($$) son el timón que dirige su destino, ya no desde el libreto de un onírico y apasionado escritor. En lo que a videojuegos se refiere sigue teniendo su empuje, no con esos chillantes amarillos, sino más bien con el negro que le ha impuesto la moda cineasta; quizás por ello lo más memorable sea su incursión en **Arcade´s Revenge** para el **Super Nintendo**, donde no lo vemos en una estúpida pelea (¿qué pelea no es estúpida?), sino con otra intención de objetivo, pero esa ya es harina de otro costal.



Las características del juego me lleva a pensar si no será un caso similar al de **Doki Doki Panic**, **Ninja Hahamaru**, o **Arc Hound**... esto último me queda de tarea, que por hoy debemos seguir con la entrega en **NES** de este amigo de las garras.

## EL PROMOCIONAL




En el promocional teníamos a un Wolverine salvaje y furibundo, mostrando los colmillos y las garras; y es que si de fieros y salvajes adversarios se trata, Wolverine es el "arma" perfecta para desollar gatos de una sola tajada.

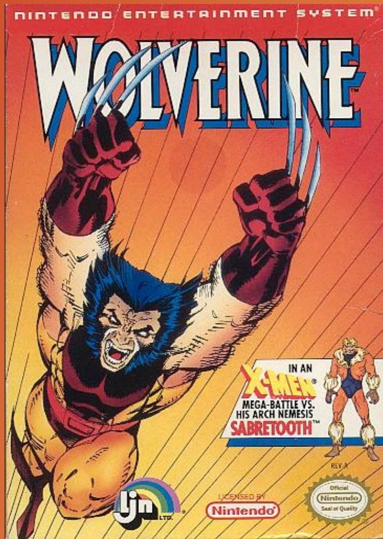
"Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, **Wolverine** ahora debe enfrentar la batalla de su vida."

"Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de **Wolverine** un terrible adversario, pero... ¿finalmente ha llegado a su combate contra **Sabretooth** y el diabólico **Magneto**?. Al calor de la batalla, sus amigos **Hombres X**: **Havok**, **Jubilee**, y **Psylocke**, harán la diferencia."

"Prepárate para la batalla de los **Hombres X** más excitante e impredecible de todas".

# CARÁTULAS

## FRENTE Y REVERSO DE CAJA



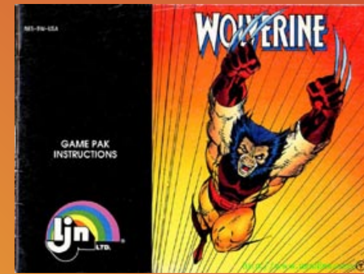




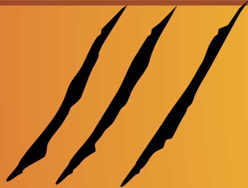
## CARTUCHO




## MANUAL

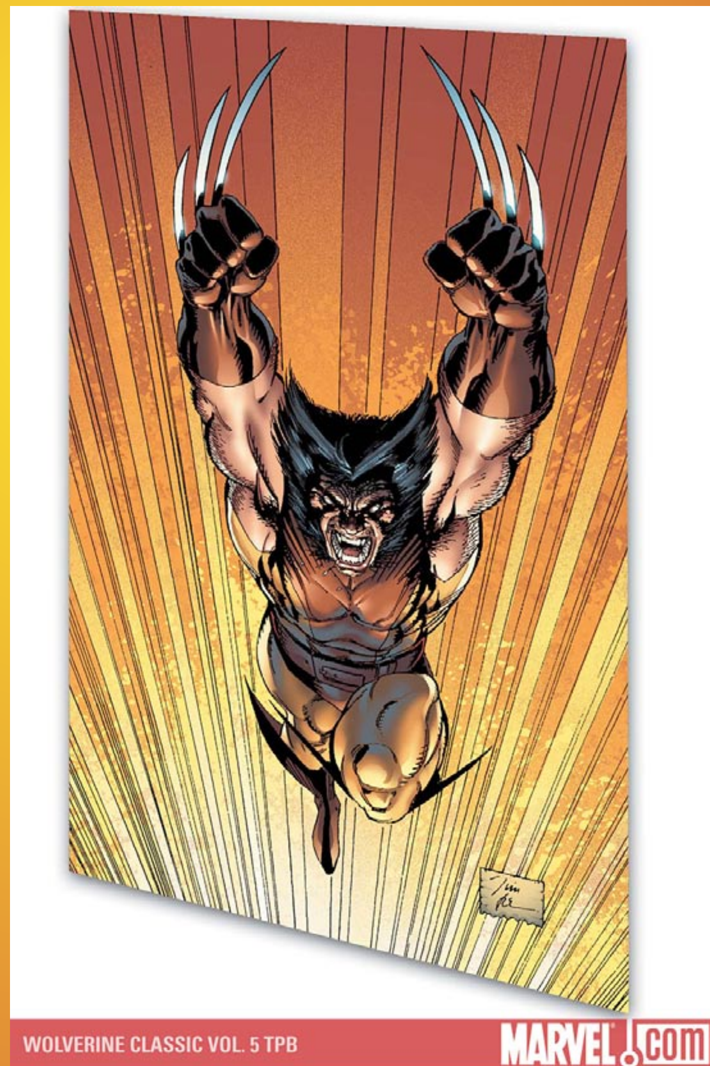



Carátulas y promocional: todos con el dramatismo de un bello escorzo, cómo si de la página de un Comic se tratase



**Wolverine** también engalanó la portada del número 2 de **MagazinNES**. ¿No lo tienes?... ¡¿qué esperas para descargarlo?!.




¿Se te hace conocida esta portada?... Este tomo recopilatorio (TPB) retoma la vieja imagen del Wolverine que vemos en las carátulas de NES, claro, más detallado y hermosamente rehecho. Incluye las historias clásicas de Wolverine, números 24 al 30.

# EL COMIC Y EL VIDEOJUEGO



Algunos nostálgicos del comic (tebeos, historietas) recordarán esos momentos en que **Wolverine**, con su factor curativo acelerado, y sus 6 exageradas garras de adamantium, se rompe la cara con **El Increíble Hulk** ó **El Wendigo**, peleas que comienzan con bufidos alzando polvo, dientes rechinando, y reflejos de ira en *optic nerve*, y acaban en peleas de tonelaje, con cristales estallando en derredor, y árboles astillándose de tanto puntapié (otro poco y me pongo a hacer poesía), bien, esos momentos aún dibujados al estilo ochentero, eran todavía en los noventas (época en que se hace próspero el personaje) del agrado de la generación aficionada a estos menesteres.

El explotar una licencia con estas características (para hacer un videojuego), fue una táctica inteligente por parte de **Marvel**. Sí, era **Wolverine** y con eso parecía bastar, aunque ese optimismo no alcanzó para desarrollar el juego idóneo (seguro es karma, porque hasta con los juguetes pasa igual). Para suerte de ellos, hubo eventos que le dieron un segundo y tercer aire, luego de regada la melcocha. Veamos.

La fiebre del Comic (traída de “La muerte de **Superman**”) le permitió a **Marvel** recabar unos cuantos dólares más para este juego, pues los consumidores de un producto iban por el otro, fuese por curiosidad o deseo infundido, y aunque volvían su búsqueda hacia juegos como **Megaman**, **Battletoads**, o los **Double Dragon** (por nombrar los de la periferia), al menos ya lo habían alquilado y conocido; no dudo que algunos tomaran su comic y vieran su televisor simultáneamente, preguntándose si “eso de ahí era esto de acá”. El otro evento que hizo girar las cabezas otra vez hacia el juego, fue la aparición de la serie animada **X-Men**, en 1992, serie multipremiada como lo fuera la serie animada de **Batman**.

Pero me estoy pasando por alto un elemento de lo más importante: un personaje como **Wolverine** necesitaba un némesis de su misma calaña... y llegó **Sabretooth**. Ya nada fue igual; dada la naturaleza impulsiva, salvaje y casi inmortal de estas dos bestias, era fácil armar el resto. Trenzados en espectacular y bestial batalla (fuese en los apacibles bosques de Alberta, o en los túneles Morlock), no hacían falta los grandes motivos que les dieran una razón para ello; así que verlos atizarse era digno de loa, aunque era mejor cuando a la ecuación le sumábamos “sangre, mentiras... y VHS”.




Si hemos imaginado estos escenarios convulsionados de pelea, resulta evidente (para quien probó el juego) que en la entrega para la consola no se hizo ni el intento de esa caracterización (o dramatización), una pena, mirando que **Battletoads** estaba en las vísperas, y tenía una mejor forma de relatar la historia (no hablemos del juego, que con toda visibilidad lo barre), **Wolverine** quedo hecho una masa amorfa; con nula aportación a los videojuegos.

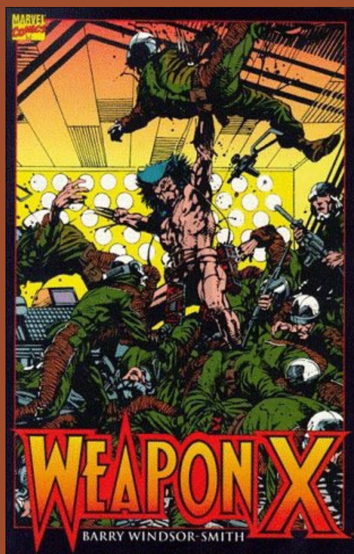
## REIMPRESIONES




El primer número de Wolverine se vende desde 300 dólares hasta la módica cantidad de 1250 dólares... uno de los cameos más caros en la historia del comic.

Y para quienes atesoramos alguna de sus versiones en español, su costo es 10 veces menor. Pero aquí viene la curiosidad: mucha gente no sabe ese costo de colección, y puede venderlo o comprarlo por apenas ¡50 centavos de dólar!.

**MEJORES HISTORIAS**




El inglés **Barry Windsor Smith** creó una artera, despiadada, y magistralmente arquetípica obra de comic, sobre un mutante con violentas regresiones y amnesias.

Célebre por su trabajo en **Red Sonja** y **Conan el Bárbaro**, relata (entre carnicerías, cables, y globos de diálogo), algo como esas cintas de secuencias sordas, nebulosas y erráticas: el hombre o la bestia, que entre drogas psicotrópicas girando en espirales de ADN, solo distingue bultos en los cuales clavar la garra; obra que por su alcance obliga a leerse más de una vez, para su presumiblemente completa comprensión.



Se solicitan intestinos fuertes.

# MI CRISIS DE IDENTIDAD



Si bien Wolverine inició como un personaje de relleno, en poco tiempo, y gracias a historias como "**Arma X**" o "**Días del Futuro Pasado**" se hizo sumamente popular, los escritores (y los del dinero, como era de esperarse) no demoraron en explotarlo al máximo, le dieron un origen sombrío, lo hicieron partícipe de los conflictos de la mafia japonesa (La Mano), lo infiltraron en las líneas nazis al lado del centinela de las barras y las estrellas, lo hicieron pendenciero, buscabullas, espía, dicharachero, experimento, zombie, y rompe corazones (y si esto sigue seguro lo hacen stripper, embajador de la Tierra, e hijo de Adán), lamentablemente, esto mismo le hizo perder su verdadera personalidad.

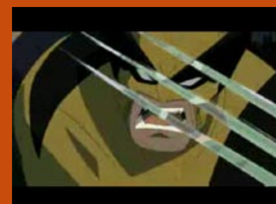



A raíz del éxito que estaba teniendo se multiplicaron sus títulos en comic, se hicieron crossovers (incluidos los que fueron inter-compañías), se promovieron las series animadas, y al día de hoy tenemos tres películas en su haber como co-protagonista (X-Men 1, 2 y 3), donde el actor Hugh Jackman diera vida al personaje, en espera de su propio film, el cual viene para el 2009.

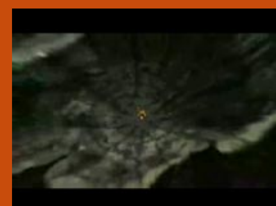
Pero ahí no para todo, en lo tocante a traducciones, los países de habla hispana tuvimos el infortunio de nombres de segunda para **Wolverine**, algunos de ellos fueron (agárrense): Glotón, Lobezno, Emilio Garra, Parche, Aguja Dinámica, Guepardo, Carcajou... ocasionando que si de entrada ya estaba denigrado el personaje, ahora tuviera muchos más puntos en contra, no se diga la confusión sembrada.

Pero volvamos al pasado, a ese 1991 en que este personaje veía la luz en nuestra consola, que es ahí en donde pretendía centrar este comentario.

Durante la **Comicon 2008** se dió a conocer el trailer de lo que será la película animada: **Wolverine VS Hulk,** a estrenarse en enero de 2009.



En una de las tomas vemos a **Wolverine** con el hombro dislocado, y de entre la polvadera levantada por lo que parece el choque de una mole se oyen los gruñidos de **Hulk**, justo cuando **Wolverine** se gira para que en su pulimentada garra se refleje el, ya memorable, rostro iracundo de este titán de jade.



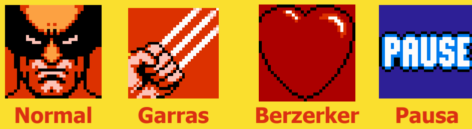
# HISTORIA



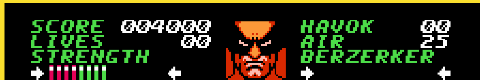
La historia que a continuación leerás no tiene mucha ilación (mucho "aquí" y "ahí" como que hace que a uno le de vueltas la cabeza), se supone que está fragmentada por la manera tan esporádica en como le vienen los recuerdos a **Wolverine**, casi sin orden (quiero creer que esa fue la pretensión de quien la hizo); y si agregamos a ello que su factor de curación funciona incluso a nivel cerebral (borrando malos recuerdos), no esperemos entonces que nos diga mucho.

"Esta de pie ahí... este monolito, hecho hombre, una monstruosidad bien hecha. Esta justo ahí, en medio de una Isla desierta. Y tú estás justo aquí. No tienes idea de cómo llegaste aquí, ni dónde es "aquí". Solo estás. Y hay algo por hacer. Ir ahí. Hacia la estructura. Caminas hacia ella, un letrero dice "Bienvenido" (... ¿desde cuando alguien le ha dado la bienvenida a **Wolverine**?). Te imaginas que probablemente se trate de una trampa de **Magneto**... o quizás sean los nuevos cuarteles de la hermandad de mutantes malignos de los que se escuchan rumores. Así que probablemente no sea bueno ir solo. Pero ellos... no hay nadie alrededor que pueda entrar contigo..."

## STATUS




## NIVELES DE ENERGÍA




**HAVOK**.- Una vez que obtengas la radio (en el nivel 2), y tengas energía de **HAVOK**, podrás llamarlo pulsando el botón select, siempre y cuando tu energía esté baja; **Havok** te protegerá unos instantes, al tiempo que tú recuperas algo de tu energía.

**AIR**.- El nivel de aire es para las escenas donde hay agua, si se te termina el aire será tu energía de vida la que decrecerá (aguantas 25 segundos bajo el agua), lógicamente, cuando emerges del agua se recupera tu nivel de aire.

**BERZERKER**.- Cada vez que golpees a los enemigos se irá llenado esta barra, y cuando se llene verás el dibujo de un corazón en la pantalla, **Wolverine** estará incontrolable, así que aprovecha, que los enemigos serán como origami en sus manos, aunque también será complicado avanzar.

# DESARROLLO DEL JUEGO

En la parte baja de la pantalla verás el marcador, tus vidas, tu nivel de energía; en el centro verás el rostro de **Wolverine** cuando no estás utilizando las garras, una foto de una garra cuando las estés utilizando o un corazón palpitando cuando hayas llenado tu energía de berzerker; del lado derecho tenemos los niveles de aire, de Havok, y de berzerker (en el rectángulo a la izquierda explico estos niveles). Cuentas con tres vidas y una sola continuación, aunque podrás encontrar vidas en forma de un icono (**1UP**) y algunas continuaciones en tu recorrido (algo pocas veces visto) con las palabras **FREE GAME**.

Cuando sacas las garras para golpear a los enemigos infligirás el doble de daño, pero debes tener en cuenta que se te disminuye la energía, y cuando esta llega al color rojo ya no podrás utilizarla. Las botellas y hamburguesas rellenan tu energía, así que tómalas cuando las veas y estén a tu alcance, asimismo te encontrarás con puntos para tu score, diseminados ya sea en cuartos secretos o en pleno nivel.

El juego se desarrolla en 9 escenas llamadas "**TRIAL**" (PRUEBAS), ya sean en agua, cavernas, sobre escenarios de fuego, entre otros; debes estar atento a los precipicios, picos, fuego, y toda clase de obstáculos que puedan dañarte.

El modo de dos jugadores es alternando, y solo cuentas con 3 continuaciones.

Sigue: **Hombres-X hasta los huesos**.

# HOMBRES X HASTA LOS HUESOS




Es difícil hablar de Wolverine y no hacerlo de los **X-Men** (Hombres X, Patrulla X), de tal suerte que para esta aventura se incluyeron tres personajes en apoyo (?) a nuestro héroe. Ellos son:

## MEJORES HISTORIAS (2)




**Días del Futuro Pasado** fue el planteamiento distópico de la casi extinta sociedad humana y mutante, con guiño a la serie "**What if...?**". En un mundo dominado por Centinelas, **Wolverine** ha de ver morir a sus compañeros. Aquí, los motivos para vivir son un lujo.

## JUBILEE

La pequeña Jubilee te ayudará dándote un dispositivo para resistir más tiempo bajo el agua (valiente ayuda). Es toda la ayuda que te dará.




## PSYLOCKE

Esta bella mutante, poseedora de poderes mentales y un cuchillo psiónico, te otorgará el dispositivo con el cual te podrás comunicar con Havok (valiente ayuda).




## HAVOK

El Metahumano del caos, capaz de metabolizar el plasma del ambiente y descargar poderosas ráfagas de concusión, te apoyará cuando tu energía esté baja. Llámalo cuando tu nivel de HAVOK así lo permita. Él te protegerá mientras tú recuperas energía (valiente ayuda).



# MUTANTES MALIGNOS



No puede haber un Yin sin un Yang. Aquí están los facinerosos que tratarán de confundir aún más a nuestro **Wolverine**, para llevarlo a la orilla del precipicio.

Algo me dice que la ironía puede aparecer en cualquier momento.

## MAGNETO

Más que de **Wolverine**, **Magneto** es enemigo declarado de los **X-Men**. En esta ocasión se ha aliado con **Sabretooth** para evitar que **Wolverine** escape de la isla. **Magneto** puede manipular los campos magnéticos de la Tierra (y los metales), y si tenemos en cuenta que **Wolverine** tiene esqueleto metálico, entonces la balanza podría inclinarse a su favor.




## SABRETOOTH

**Graydon Creed** es de esos mutantes a los que quisieras serrucharles el piso bajo sus pies; posee igualmente un poder mutante auto curativo que lo hace invencible (?). Algo de su pasado con **Logan** (**Wolverine**) le ha hecho abrigar un rencor y un odio sin igual, el infierno parece ser hogar de ambos. La próxima vez que **Sabretooth** y **Wolverine** crucen caminos, es seguro que la lucha será a muerte.




## MEJORES HISTORIAS (3): "AGE OF APOCALYPSE"




El profesor Xavier murió... eso desencadenó una serie de eventos que culminaron con la subyugación de mutantes y humanos por el brazo de hierro de **Apocalypse**. Durante una pelea con el prelado **Scott Summers (Cyclops)**, **Wolverine** pierde una mano, no sin antes cobrársela con un ojo. Sé testigo de un **Arma-X** que arde hasta los huesos.

## MEJORES HISTORIAS (4): MASACRE MUTANTE




Uno de los enfrentamientos más violentos que se dió entre **Wolverine** y **Sabretooth** fue en el 212 de **Uncanny X-Men**, dentro de la saga "Masacre Mutante".

Pónganse a rezar Morlocks.

# GUIA



## Items

 **Hamburguesa**.- Restaura tu energía en algunas unidades.

 **Botella plateada**.- Restaura puntos de energía y berzerker.



**Free Game**.- Continuación.

 **1UP**.- Vida.

 **100, 500, 1000**.- Puntos.

## Movimientos




## En el Agua




NOTA: Cuando nades, no olvides revisar tu nivel de AIRE

**CRUZ DIRECCIONAL**: Mueves al personaje, si te agachas puedes avanzar estando en cuclillas.

**A**: Salto (incluidas las partes donde hay agua), dependiendo del tiempo que lo presiones será la longitud.

**B**: Golpe (si lo dejas presionado harás un combo de dos golpes y una patada). Cuando estás en el agua te sirve para nadar.

**SELECT**: Sacar y guardar las garras. También sirve para llamar a Havok cuando tu energía está baja. En la presentación sirve para elegir número de jugadores.

**START**: Iniciar juego / Pausa.

# LOS ESCENARIOS

Los escenarios de este juego se recorren en el cantar de un gallo, así que solo haré una breve descripción y daré algunos consejos.

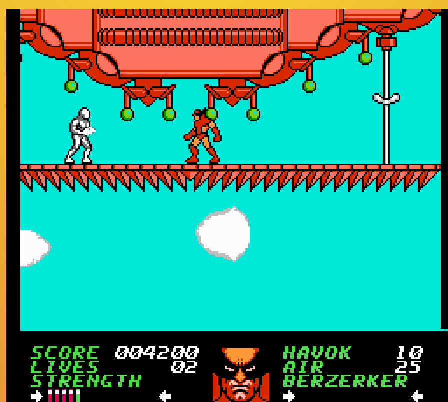
## The First Trial




Bases y pilares de tubo dentro de un complejo, completado con algunos enemigos que aparecen y desaparecen. Aquí compruebas lo ágil que es **Wolverine**. El mejor consejo que puedo darte es que esquives a todos los enemigos saltándolos, así evitarás que te resten energía. Ve la sección de **"Warps"** para terminar la escena en menos de 10 segundos (con lo que te ahorrarás 45 segundos del total del nivel).

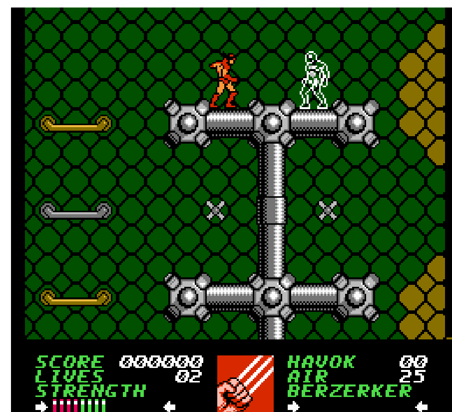
## Trial By Air




Aquí comienzas a probar los saltos de precisión, y como si no fuera suficiente te las habrás de ver con imanes que te jalan o te empujan. **Psylocke** está en este nivel para darte el dispositivo para que llames a **Havok**, siempre y cuando sepas llegar a ella. Antes de dar un salto en firme da un salto fingido y regresa a tu base, así verás qué hay del otro lado. Si llegas a caer puedes ir poniendo pausa: hay algunas bases diseminadas a pleno vuelo que podrían salvarte la vida.

### IMPRESIONES SOBRE: THE FIRST TRIAL Y TRIAL BY AIR




El primer escenario (o primera prueba) es idóneo para probar la resistencia de **Wolverine**. Observa que los sujetos de blanco sin rostro drenan energía de jalón, no abuses de tus cualidades y practica con ellos, que te los encontrarás en prácticamente todo el juego. Fuera de las maquilaciones de **Arcade**, no me viene a la mente (en este momento) un sitio así en la vida de **Wolverine**.

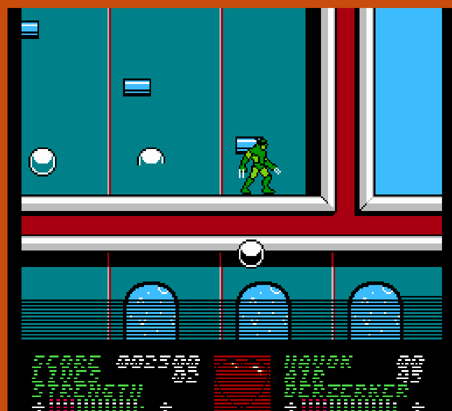



Sobre **Trial by Air** tengo poco que decir: **Wolverine** no es un personaje al que se le vea mucho por las nubes, aunque cuando ha llegado a estarlo no le importa lanzarse al vacío sin paracaídas, casi siempre amortiguando su caída al clavar sus garras en un árbol, edificio, etc.. El tener un factor de curación / inmunización casi inmediato, no significa que no sienta dolor, pero ese ya es problema de los escritores, quienes gustan mostrarlo como un tipo al que le gusta la mala vida. Y los puros.

## IMPRESIONES SOBRE: TRIAL BY TRAPS Y TRIAL BY WATER




Para **Trial By Traps** hicieron algo bueno en lo que **Wolverine** se especializa: trampas y obstáculos para burlar. Así también hay enemigos a los que se puede desmembrar sin que parezca gore. A mi modo de ver es el segundo mejor nivel del juego, pues como videojugadores buscamos títulos que vayan un paso adelante de las aventuras lineales, y los casi infinitos enemigos de rutinas repetitivas.



**Trial By Water** es todo un desafío: no a todos nos gustan los niveles de agua, pero eso no quiere decir que sea malo.

Este nivel también cuenta con algunas secciones donde se va a pie, pero son pocas realmente, donde las esferas de plata se vuelven molestas a más no poder.

Algo bueno tenía que salir de lo corto que son los escenarios.

# Trial By Traps







De la mente maquiavélica de **Edgar Allan Poe** tenemos este nivel de trampas, péndulos afilados, rocas, prensas que se levantan al paso, picos y ninjas, estos son algunos de los obstáculos que **Sabretooth** ha puesto para **Wolverine**. Ve todo a la derecha hasta que ya no avance el scroll, comienza tu ascenso hasta que veas una hamburguesa, ahora ve hacia la izquierda por lo alto (por el pasillo) hasta que llegues a una puerta (recuerda ir avanzando con cautela porque algunas trampas se abren a tu paso), dentro de este cuarto encontrarás energía y una valiosa continuación. Enseguida déjate caer, avanza a la misma izquierda, date un chapuzón y ¡listo!, se terminó el nivel.

# Trial By Water



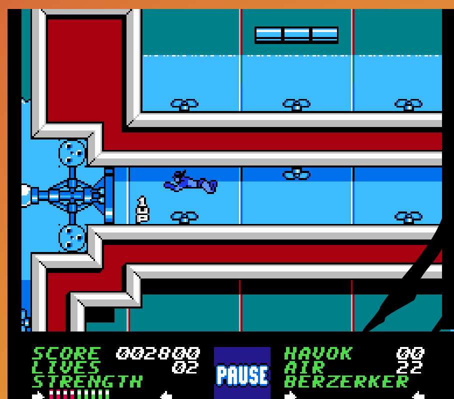




Agua, uno de los dolores de cabeza de muchos videojugadores, y si a eso le agregamos que nuestro personaje es inofensivo cuando nada, entonces tenemos que es presa fácil de lo que se mueva y chupe (menos un borracho). Pero momento, no todo son malas noticias, por lo menos no hay esos molestos precipicios que te quitan una vida. Al iniciar el nivel ve a la derecha hasta que veas una caída, luego verás un camino dividido, toma la ruta de la izquierda y sigue el camino hasta dar con una puerta, en ella está la pequeña **Jubilee**, quien te dará un dispositivo para aumentar tu nivel de oxígeno de 25 a 45 unidades; antes de tomar el dispositivo salta detrás de ella para ganar una continuación (mucho más valiosa que el mismo dispositivo).

Continua...

Cuando veas burbujas seguidoras (de ácido supongo, de otro modo no es creíble) procura evadirlas, es inconcebible lo molestas que son, y lo fácil que te dañan. Te daré el secreto de este nivel: “El botón B”, domina este botón y pasarás sin tanta dificultad.




**PARA TOMAR ESTA VIDA, DEBERÁS TENER EL DISPOSITIVO QUE TE DA JUBILEE, DE OTRO MODO NO TE ALCANZA EL AIRE**

No tomes la botella plateada que verás casi al final, o deberás repetir más de la mitad del nivel. 5 minutos y ya llevamos la mitad del juego.

# Trial By Terror

Inicias este nivel en una tierra baldía, con el enemigo más molesto del juego: una especie de robot gigante que de espalda camina y de frente corre hacia ti (como las criaturas del Cementerio de **Castlevania 2**), algunas larvas que se levantan y se agachan tratarán de impedirte el paso, junto con unas muertes que te lanzan cráneos, asimismo te encontrarás con algunos de esos saltos que parecen imposibles pero que deberás dar si quieres seguir adelante. El nivel se complementa con un sub-nivel: cuando vayas cayendo ve primero a la derecha y luego a la izquierda para tomar las dos hamburguesas que hay. En el subsuelo aprovecha los espacios donde no te tocan los robots (usa el sentido común), no te pegues totalmente a las paredes porque los enemigos que estén en la parte superior te tocarán, es mejor guardar tu distancia.







Las bases con esqueletos colgados (revisa el **“Warp”** en la sección correspondiente) son una buena opción para detenerte a pensar en como proceder, y así evitar a los molestos robots. De igual modo, deshazte a la primera oportunidad que tengas de las molestas muertes que rondan en lo alto. Se paciente, que el juego no tiene tiempo que te presione.

## IMPRESIONES SOBRE: TRIAL BY TERROR

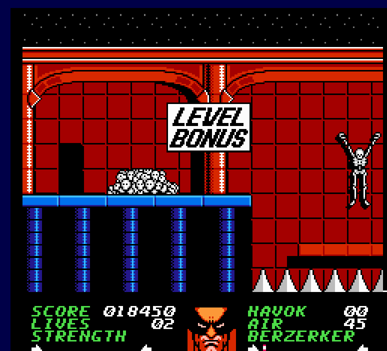



Para **Wolverine**, todas las noches son noche de brujas.

Aquí se pone de manifiesto una de las ideas primarias del juego: el autodominio.

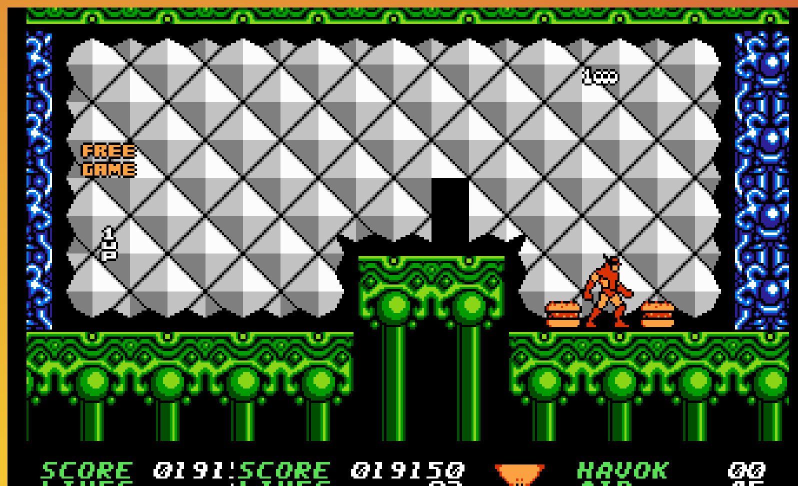
Debes cuidar tu nivel de berzerker, pues (como en casi todo el juego) es mejor no llenarlo o perderás el control de tu personaje, lo cual es mortal para los saltos que te esperan.

El escenario no luce del todo mal, pese a que es el único del juego que tiene dos caras: la tierra baldía, y el complejo bajo ella. No es común ver a los mojobots en una tierra de miedo, aunque supieron corregirlo con una que otra muerte volando a diestra y siniestra. Esos esqueletos en el subnivel autómata como que no le van al decorado, quizás se dieron cuenta muy tarde, o iba a ser otro “Trial”, pero finalmente lo dejaron así: de modo insinuado. Este es un buen nivel, quizás el mejor del juego.



# Trial By Fire

Reflejos de lince es lo que necesitarás para no perder alguna de tus valiosas vidas, ve con cuidado pero sin quitar tu dedo del botón A, porque muchas plataformas ceden a tu peso sin advertencia.




**CUANDO LLEGUES A ALGUNA BIFURCACIÓN PROCURA IR POR LAS PARTES DE ARRIBA. EN UNA DE ESTAS OPORTUNIDADES LLEGARÁS A UN CUARTO DE PREMIOS (DE LOS MEJORES DEL JUEGO)**







Para tomar la vida que está antes del final debes hacerlo desde donde indica la segunda foto (desde la primera foto es un engaño); tan pronto la tomes salta desde la orilla de la base al sitio donde aparece **Wolverine** en la primera foto.




Prefiere las plataformas que parezcan tener algo sosteniéndolas aunque eso no sea una garantía de salvación (subrayo, tus reflejos son lo único que te puede salvar, o la memoria, luego de que sepas cuales caen).

Este es el primer intento del CPU por hacerte perder vidas a lo bruto.

## IMPRESIONES SOBRE: TRIAL BY FIRE

**Trial By Fire** es otro de esos niveles que deben probarse, pues exprime el control de modo óptimo (como debió ser en la totalidad del juego).




Este nivel también requiere que seas observador para detectar los posibles sitios en donde no danzarás como indio sobre brasas.

Otro punto a resaltar es el fondo negro, que en combinación con el baile del fuego da una buena impresión. Las volutas de las llamas se ven muy bien, y el efecto del fuego está logrado como pocos.

## MEJORES HISTORIAS (5) "ORIGEN"




Y llegó el 2001, año en que por fin nos relatan el origen.

Entre acuarelas sepias, y organzas blanquiazules, tenemos una historia de ritmo decadente: en una aparente época Victoriana, el legado **Howlett** se encuentra casi extinto, y ni con sus gruñidos de perro esbozados en traiciones, logra ofender a la noche y sus aullidos de lobo.

# Fortaleza

¿Será anuncio de lo que necesitaremos para pasar este nivel?...

Otra escena psicodélica tipo laberinto, en la primera bifurcación ve en cuclillas por la parte de abajo, y en general por el resto del nivel elige los caminos inferiores. Vuelven los saltos precisos, y ya sabes, o lo das bien o te ensartas allá abajo, además de que no tendrás mucho tiempo para planearlos, porque los enemigos te asediarán.



**Los cuartos ocultos los hallarás en casi todos los niveles, aprovéchate de ellos ya sea para llenar energía, incrementar tu puntuación o incluso vidas y continuaciones. Son necesarios.**




**Los niveles de pesadilla son como un paseo dominical para Wolverine, presta atención en primer lugar a las caídas que haya, son tu mayor riesgo.**




**Para finalizar, no le juegues al héroe con los dos enemigos de bazooka, mejor da saltos pequeños para esquivarlos y terminar el nivel.**




**Poco más de medio nivel tenemos dos pasillos largos en forma de "S" llenos de picos, si puedes superarlos sin perder menos de 3 vidas puede decirse que has dominado el juego. Si fallas, tómate tu tiempo y vuelve a intentar. Somos humanos, no mutantes.**



## IMPRESIONES SOBRE: LA FORTALEZA




No hay de otra: este lugar en definitiva no pudo haber sido construido por **Sabretooth**, y me hizo pensar cuanto tiempo habría tomado (en la vida real) poner tanto piquito.

Como ya lo dije, es probable que vidas y continuaciones se escurran por el drenaje de este nivel, pero como el juego es corto, no dudo que vuelvas a retomarlo para finalmente conquistarlo. Es importante obtener los **FREE GAMES** de los Trials que ya pasamos, a fin de tener mayores oportunidades para vencer.

En cuanto al decorado, observa lo que ves de fondo en este nivel, y lo que verás en el siguiente... ¿observas cómo ese simple detalle puede hacer que te sientas estrujado, o liberado?.

Como en muchos niveles, aplica la 6: "más vale un aquí corrió, que un aquí murió".



## IMPRESIONES SOBRE: LA PELEA CON MAGNETO Y SABRETOOTH

Como dije en un inicio, los niveles son lo más rescatable del juego, así pues, este no podía quedarse atrás, con una Ciudadela majestuosa en tecnología, pero que al mismo tiempo da esa sensación de libertad por los espacios abiertos y mucho verde.

Es curioso, pero a **Magneto** le puedes aplicar la vieja técnica de sacrificar vida a cambio de golpearlo sin cesar... y así lo haces huir. Claro que si ya tienes práctica puedes solo golpearlo una vez y regresarte a la base de abajo, él te lanzará una onda, vuelve a subir y repite el procedimiento.



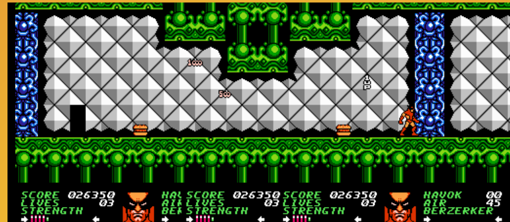

Con **Sabretooth** es distinto, pues aquí el objetivo es usar la táctica, algo que es de admirarse, pues en lugar de ofrecer una pelea de resistencia, nos ofrecieron una pelea de inteligencia.

En algún lado dije que el juego no innova, pero no estaba pensando en esta pelea, que ciertamente cierra muy bien la trama del juego, al cual califico con un 7.




# Vence a Magneto

Hemos llegado a donde el mal hace su nido; en este nivel no hay precipicios como en algunos de los precedentes, pero en su lugar hay picos mortales (demasiado bello para que fuera verdad), el truco de este nivel consiste en no dar saltos demasiado altos, solo lo suficientemente largos para alcanzar el otro extremo (muy largos chocas con los techos); algunas bandas rotativas y los molestos enemigos que se desaparecen serán tu principal obstáculo.

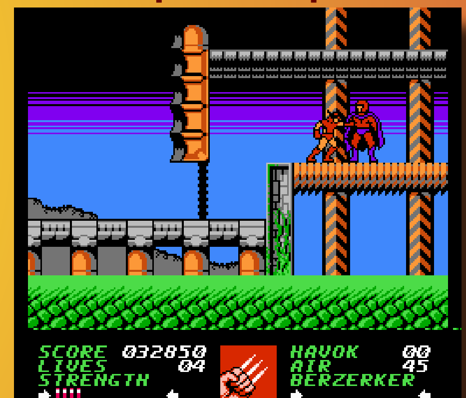


**Todo por abajo llegarás a un cuarto con premios**




**Procura no fallar este salto, o deberás repetir una parte difícil**




**Golpea la barrera cuidándote de los objetos que Magneto te manda; luego de anularla espera a que te lance su onda magnética, sube y golpéalo hasta que huya**

# Batalla Final

Magneto se ha ido, pero ¿donde está Sabretooth?... Tus amigos están contigo, pero no conformes con no haber hecho nada en el juego todavía quieren que linches a Dientes de Sable. El día quedo salvado cuando venciste a Magneto, pero ahora se trata de curar las heridas que el factor de curación no ha podido cerrar. Sabretooth es invencible, así que está es una batalla que requiere inteligencia más que fuerza bruta, el siguiente movimiento es el tuyo...



# F.A.Q.

## ¿Dónde están los WARPS del juego?




**The First Trial**
Ve a la plataforma de la foto y oprime arriba (está pasando el primer tubo, al inicio del juego y debajo de la hamburguesa). Este Warp te lleva al nivel 2.

**Trial by Water**
Salta sobre la cascada para encontrar el Warp, no solo terminarás este nivel, sino que irás del 4 hasta el 6.

**Trial by terror**
Colócate a la altura del esqueleto colgado, y presiona arriba para terminar este nivel.

## En el nivel 2 (Trial by air), casi comenzando hay una puerta, pero no la alcanzo... ¿cómo llego a ella?




Posiciónate donde indica la primer foto, agáchate y golpea dos veces para que la base inferior comience a moverse (para algo sirvió el manual), ahora puedes utilizarla para llegar a la puerta, ahí encontrarás 1000 puntos y a **Psylocke**, quien te dará el dispositivo para llamar a **Havok**.

## ¿Cómo derroto a Sabretooth?



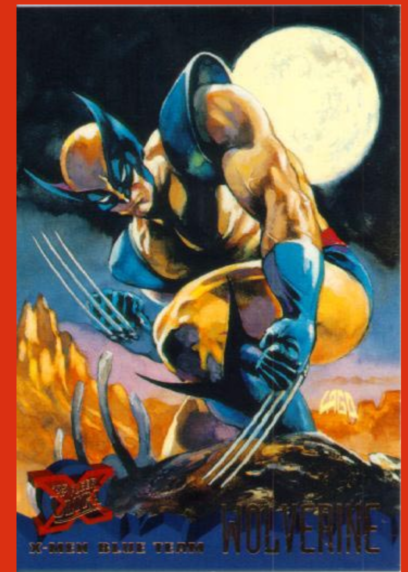

Golpéalo cuando tú estés del lado izquierdo (sin las garras), avanza un paso e inmediatamente después vuelve a golpearlo, llévalo así hasta que lo lances por el precipicio. **Nota**: no es tan sencillo como parece, si se te escapa seguro correrá a ponerse a salvo, no te desesperes, y aunque se te resista, con un poco de práctica y sincronía lo lograrás.

### CURIOSIDADES

※ Por muchos años, la gente ha creído que **Wolverine** guarda relación con los lobos, o con los tigres, incluso con los osos, pero lo cierto es que por su naturaleza pertenece a la familia de los Mustélidos (comadrejas).



※ Después de **Spiderman**, **Wolverine** es el segundo personaje que la gente relaciona con **Marvel**, y el primero con los **X-Men**.




※ En **MC Kids** prohibieron las hamburguesas, pero aquí no, y esa comida chatarra te da energía.

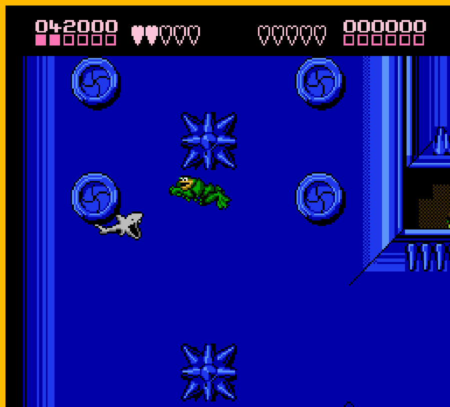
※ El traje café de **Wolverine** es típico de la época en que combatía en Japón. El resto de las épocas que ha vivido lo ha hecho en su traje azul con amarillo, con triángulos negros por los costados.

※ Es probable que **Wolverine** tenga cerca de ¡200 años de vida!.

## EL DETALLE DEL JUEGO

La similitud del **Trial By Water** con el nivel **Terra Tubes** de **Battletoads**. Presta atención a los ventiladores, al tiburón que se parece a la pinza, los picos, el nado de **Wolverine** y de **Rash**...




# CODIGOS GAME GENIE

| CODIGO | EFECTO |
|---|---|
| PEUSZALA | Iniciar con 1 vida - Jugador 1 |
| TEUSZALA | Iniciar con 6 vidas - Jugador 1 |
| PEUSZALE | Iniciar con 9 vidas - Jugador 1 |
| PEVIYALA | Iniciar con 1 vida - Jugador 2 |
| TEVIYALA | Iniciar con 6 vidas - Jugador 2 |
| PEVIYALE | Iniciar con 9 vidas - Jugador 2 |
| GZEXAOVK | Vidas infinitas ambos jugadores |
| PEXIZAAA | Nivel 2 – Jugador 1 |
| IEXIZAAA | Nivel 4 – Jugador 1 |
| LEXIZAAA | Nivel 6 – Jugador 1 |
| YEXIZAAA | Nivel 8 – Jugador 1 |
| PEKSYAAA | Nivel 2 – Jugador 2 |
| LEKSYAAA | Nivel 4 – Jugador 2 |
| IEKSYAAA | Nivel 6 – Jugador 2 |
| YEKSYAAA | Nivel 5 – Jugador 2 |
| AXXLNUIE | Mega salto |
| AAXGYLPA | El uso de las garras no afecta tu energía |
| AGNIZAAA | Iniciar con Berserket lleno |
| KYXUVUVN + GAUUELZA | Super velocidad |
| ZAXLISAA + ZAEKAKAA | Menos daño por impacto de balas |

# Corte Final

El juego lleva todas las de perder, con contemporáneos como Battletoads, los Megamanes, o Punch Out es como ponerse con Sansón a las patadas (sin tomar en cuenta a los juegos de 16 bits). En algunas partes del juego la acción puede comenzar a sentirse, pero demasiado pronto se termina el nivel o una de esas escasas caídas puede arruinarte la incipiente emoción. El grado de dificultad es alto, por los interminables precipicios que debes sortear o el cómo pueden "chuparte" la energía aún el más pequeño e indefenso de los enemigos.

Siendo positivos, he de comentar que ahora Marvel involucra a su gente en todos los proyectos que se llevan a cabo, llámesele souvenirs, programas de televisión, o videojuegos, por lo menos ahora las historias están mejor encajaditas (aunque muchos de sus juegos sigan siendo un horror). Confiémos en que en un futuro no muy distante **MARVEL** pueda brindarnos juegos de altura como lo han hecho otras compañías.






**Wolverine** es en general un juego con poca química (algo bueno debe tener dentro de todo), recomendado para los amantes de las aventuras, pero más que eso para los fans de hueso colorado... **SNIKT**!.



# TRUQUEANDO CON EL TIEMPO

## Kid Niki

### Vida

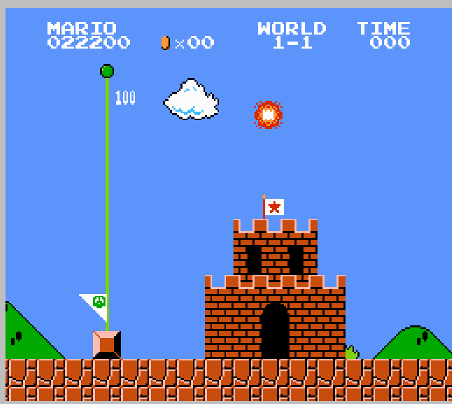



Luego de derrotar a cualquier jefe aparecerá un scroll, no lo tomes, espera a que los dos últimos dígitos del tiempo sean iguales para golpearlo, y así sacarás la figura de una muñeca, que equivale a una vida.

## Super Mario Bros.

### Puntos extra:

Toma cualquier bandera de final de nivel cuando el último dígito del tiempo sea 1, 3, o 6. Te darán el número de explosiones acorde a este número, y 500 puntos por cada explosión.




## Super Mario Bros. 3

### Barco de monedas



Junta monedas hasta que los dos dígitos de este indicador sean iguales (11, 22, 33, etc.). Ahora, haz que coincidan los dos últimos dígitos de tu score con esta cantidad de monedas, por ejemplo, con 11 monedas tu score debe terminar en 10, con 22 monedas debe terminar en 20. Como tip, puedes ir rompiendo bloques, los cuales te dan 10 puntos, hasta que hagas coincidir estos dos numeradores.

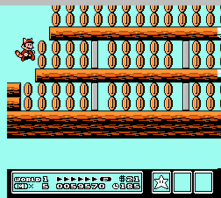



Por último, toma la tarjeta del final de cualquier escenario (para parar el tiempo) en un número par, y así el score (puntaje) no se alterará.

Con esto, la tortuga del mapa se convertirá en un casi pacífico barco repleto de monedas.

Esto no funciona en el mundo 8.





## Renegade

### Potenciadores

#### Hamburguesa (Energía)



Ejecuta una patada voladora a la pared cuando los dos últimos dígitos del tiempo sean “17” en el nivel 1, “43” en el nivel 2, y “59” en el nivel 3.

#### Corazón (Una vida)



Móntate en el tercer enemigo a vencer, y golpea su rostro cuando el último dígito del tiempo sea par.

#### Power-Up (Poder)

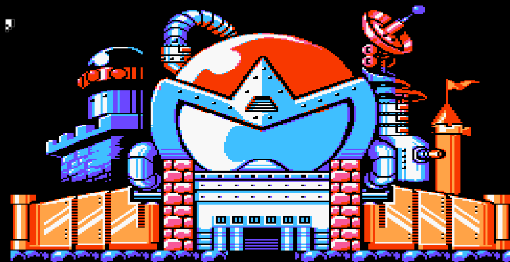


Golpea a un enemigo cualquiera con una patada voladora cuando los dos últimos dígitos del tiempo sean “32” en el nivel 1, “25” en el nivel 2, y “11” en el nivel 3.

Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... y mas, concebido en:

# EL LABORATORIO

## "CHEETAHMEN II"





Los 90 fueron criadero de íncubos y héroes animalizados. Fueran tortugas, sapos, lombrices, etc., la mercadotecnia veía en ellos una mina de oro, no importaba si eran caricaturas, comics, o videojuegos.

Acuciado por esta idea, se (medio) programa **Cheetahmen II**: un abigarrado video juego para **NES**, de 6 niveles.

Pero antes de meterle tijera, quisiera contarles un fragmento de la anécdota, por la cual hoy en día lo podemos conocer.

**Active Enterprises LTD** se funda en 1989, aunque sería hasta 1991 que lanzan un cartucho multijuegos: **Action 52**. Dentro del horrendo catálogo de juegos, solo uno de ellos destacó medianamente: **The Cheetahmen.**

Se estima que por 1994 trabajaban en la secuela, cuando se vieron forzados a cerrar el negocio. El juego quedó en el olvidó. Un día, un chico escribió una carta a esta gente, derivado de ver en **Nintendo Power** un dibujo de estos ***Cheetahmen***. La respuesta que recibió fue que tenían un lote de estos juegos (la secuela), quizás 150 o 200 de ellos, y que le regalarían uno si los apoyaba a vender el resto. El chico (ingenuamente, pues no vio que tenía la oportunidad de su vida en las manos) contactó a sus amigos, y juntos consiguieron vender este lote (algunos listillos los subastaron a muy buen precio).




PRESUNTAMENTE ESTA SERIA LA PRESENTACIÓN DE LA SECUELA DE LOS "HOMBRES CHEETA"

Sabido esto, sigamos con el juego, que ni licenciado ni terminado ha venido a dar a este **Laboratorio.**

Se compone de 6 niveles, aunque en la ROM actual solo 4 de ellos son jugables. Tiene bugs, como el hecho de poder saltar en el aire. También tiene deficiencias en los valores: cuando eres tocado por un insecto y simultáneamente oprimes golpe, no te restan energía. Se supone que cada uno de los tres cheetas juega dos escenarios, pero como solo hay cuatro niveles solo usaremos dos de ellos.

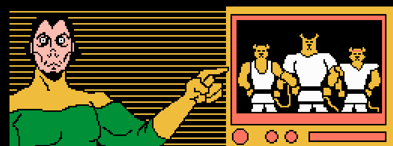



EL JUEGO SOLO TIENE 4 DE 6 NIVELES PROGRAMADOS, CON VALORES PESIMAMENTE TRABAJADOS

Los **Hombres Cheeta** son: ***Apollo***, el líder de la camada, usa una ballesta como arma, es el personaje balanceado del juego; ***Hércules***, él es el más fuerte de los tres, ataca dando golpes; y ***Aries***, quien es similar a ***Apollo***, solo que usa un par de pequeñas mazas de madera como armas.

La trama es la siguiente: luego del rotundo fracaso del **Dr. Morbis** para detener a sus propias creaciones (tres cheetas humanos), ahora crea nuevos sub-humanos, como el ***Cygor*** y el ***Hombre Mono*** para sus malos propósitos...

**The Cheetahmen II** nunca se terminó, sin embargo, hay personas que aseguran que con un pequeño hackeo a la ROM se puede accesar a esos dos niveles finales, y como no hay final, quizás los cheetas terminaron comiendo sopa de tortuga (y así, vivieron manchados para siempre).



DOCTOR MORBIS PLANS TO USE THE APE MAN TO DESTROY HIS FAILED EXPIREMENT...ARIES! APOLLO! AND HERCULES!

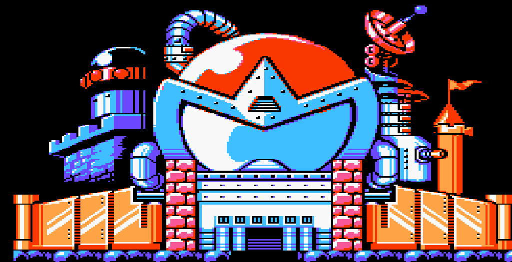
SIEMPRE HAY OPORTUNIDAD DE BORRAR LOS ERRORES DEL PASADO



Tygrus

# Adendum a...

# EL LABORATORIO



**Asunto: ¡Fotos e información exclusiva de "Cheetahmen II"!**

La fortuna nos sonríe, pues no bien estaba a punto de montar la revista cuando recibo un mail de Adam: el muchacho que tuviese la oportunidad (y la gloria) de poseer el lote completo de cartuchos a medio terminar del juego **"Cheetahmen II"**.

En este correo electrónico, Adam accedió a compartir con nosotros esos dos niveles de los que les hablaba, que sinceramente creí mito urbano, en razón directa a que su guía parecía inactiva desde 2002, así como el *shrine* de estos felinos. Sí, mis amigos de dura cerviz, hay un parche que anula ese código malicioso que impedía jugar los dos niveles finales, que es de lo que trata este adendum:




¿LARGA VIDA?... ¿POR QUÉ MEJOR NO NOS QUEDAMOS CON "COWABUNGA?

**Nivel 5**: ¡Vaya alivio!, el desgastante y algo repulsivo azul celeste del cielo se fue, y en su lugar hay un firmamento más profundo en un sedante azul marino, junto con algo que no sé si será la silueta de una Metrópoli en rojo quemado, o el ocaso que llega; como sea, se ve muy bien. La primera sorpresa de este nivel es que ¡tenemos el control de Aries, el tercer Cheeta!, y de verdad que si se hubieran esmerado en darle a esta tercia de gatos una adecuada movilidad, hubieran estado superiores a las Tortugas Ninja; mejor sigamos explorando este pedazo (no peaso) de juego.

Este nivel presenta un fallo, que a este momento (y por la premura de irme a repasar para examen), no he descubierto a que se deba: en ocasiones el nivel se termina como a medio camino, sin más ni más te bota a la pantalla introductoria del nivel 6, pero en otras ocasiones te permite seguir avanzando, en lo que resulta ser un nivel repetitivo, que si no fuera por las flechas en llamas uno juraría que ya pasó por ahí. Por cierto, la energía que nos dan para estos dos niveles parece infinita, eso hace que haya más parpadeo que en los niveles 1 al 4.

**Nivel 6**: El nivel es corto, con decorados en púrpura que siguen permitiendo descansar al ojo. El glitch del salto infinito se puede seguir haciendo, aunque si abusas de la altura pierdes una vida.



¡ESTA ES LA BATALLA FINAL!... PERO ALGUIEN CAMBIO EL ARMA DE ARIES POR UNAS INÚTILES MARACAS

Cuando llegas al Dr. Morbis... bueno, la verdad yo sentí congoja y tristeza por tener que enfrentar a un hombre con un huesudo brazo mecánico, y que apenas si llega al ombligo de nuestro Cheeta.

Una vez que he terminado el juego puedo dar un veredicto más fidedigno: no sé mucho de programación, pero es seguro que quienes hicieron este juego tampoco sabían. Hay errores por todos lados, dando la impresión de que el juego esta pivotado desde su mala planificación, no habiendo una estructura definida en cuantos a movimientos, aunque hay que darles el beneficio de la duda: una reingeniería del proceso pudo salvarlo.

Como he repetido: **Cheetahmen II** no tiene final, y no porque el juego se repita y se repita, sino porque literalmente nunca se terminó, así que cuando venzas al **Dr. Morbis** mejor oprime Reset, o ¡mira!, si te pegas del lado derecho de la pantalla, podrás ver tu cola del lado izquierdo... algo debe poder hacerse con eso.



EL QUE QUIERA AZUL CELESTE, QUE JUEGE LOS PRIMEROS 4 NIVELES. EL QUE QUIERA FONDOS MÁS AGRADABLES, QUE JUEGUE LOS 2 FINALES

Tygrus

# RECUERDOS BIZARROS

## Nobunaga´s Ambition

Si luego de ver el título de este juego te estás preguntando: ¿qué clase de charada es esta, de elegir como el juego bizarro de este número a uno que es de la más pura (y difícil) estrategia?, tendré que soltar el rollo.

La costumbre es un extraño telescopio: hace que lo que se sale de sus dimensiones luzca extraño; por muy común que lo sea para un público japonés, o versado en **RPG**, o más aún: para los doctos conocedores de la estrategia con títulos del **WOW** (esos donde usas mouse y teclado para pelear en campañas).

Es por ello que algunos pensarán que no tiene nada de particular hablar de **Nobunaga´s Ambition** en una sección de lo raro. Los motivos (para mí suficientes) recaen en lo elaborado de su estrategia y simulación, con un árbol de probabilidades complejo, variables que afectan el desarrollo de múltiples maneras, incidencias ambientales, conspiraciones, y el estudio y conocimiento (requerido y deseable) de la cultura japonesa; elementos que lo posicionaron como best seller en Japón por alrededor de 5 años. Piénsalo bien: esto no parece un videojuego, o si lo es entonces supondría demandar recursos de PC, o incluir su propio procesador, o ¿algún chip extra?.... El hecho innegable es que sí es para **NES** (con solo memoria extendida). Impresionante desde luego.




¿CUÁNTA TIERRA NECESITA EL HOMBRE?




¿SE TE OCURRE ALGO DESPIADADO?... LA AMBICIÓN DE *NOA* NO TIENE LÍMITES

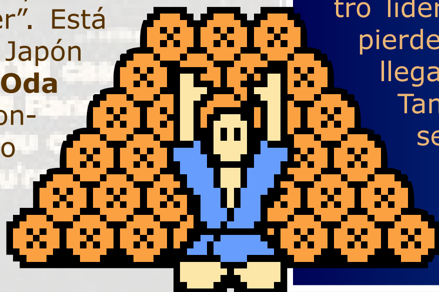
Como justificación creo que basta con eso, siendo hora de describir el juego, que los detalles que daré permitirán que tú, amable lector, ratifiques o niegues el razonamiento.

**Nobunaga´s Ambition** (o la ambición de **Nobunaga**) es un juego de 1989. El éxito de este juego fue tan grande que **Koei** (quizás lo recuerdes por ***Romance of The Three Kingdoms***, y nada más) lo traslado a sistemas como *Amiga*, *DOS*, *Game Boy*, *Genesis*, *MSX*, *SNES*, y *WonderSwan*, como todo buen "One Hit Wonder". Está basado y ambientado en el Japón feudal del siglo XVI, cuando **Oda Nobunaga** (señor feudal de ese entonces) aspiraba a convertirse en Shogun (autoridad máxima), y para ello no dudo en declarar la guerra a otros **Daimyos** -señores feudales-. Su lema fue "*gobernar el imperio por la fuerza*". Ya desde el siglo XV (con la caída del Shogun Yosimasa Ashikaga) Japón se volvió una tierra de nadie, donde los **Daimyos** lucharon entre sí por la supremacía. Así pues, tras este escenario se recreó un juego que requiere la abstracción en primer término, y la imaginación para (no esperes ver cosas espectaculares en pantalla) comprender el incesante y veloz desarrollo del mismo (quien tenga un **Fabuloso Fred** en casa sabrá de lo que hablo), y más aún, la empatía para entender el comportamiento de las variables, para que tus esfuerzos sean exitosos.

Con casi 8 veces más memoria que sus contemporáneos (2MB), ofrece elementos suficientes para gastarse una vida tratando de dominarlo: 5 niveles de dificultad, campo para hasta 8 jugadores, y dos duraciones de juego, basadas en la conquista de 17 o 50 feudos (la elección de estos números es una particularidad del juego que aún me es desconocida).

Al inicio eliges: número de jugadores, número de feudos que se disputarán el imperio, si quieres ver las batallas entre feudos que no son tuyos o no quieres verlas (recomiendo que elijas "no ver las peleas entre jugadores del CPU"), entre otros. Tu pequeño ejército se compone de 5 unidades: 3 de infantería, 1 de caballería, y 1 de asalto, todas ellas con restricciones, excepto la que es controlada por tu **Daimyo**, la cual podrá ejecutar todos los comandos.

Claro, no todo es ir por ahí declarando la guerra hasta a las ardillas; habrá que hacer tareas sencillas como mantener la salud de nuestro líder (pues cada primavera pierde vigor), no se diga si llega a darse una epidemia. También hay que hacer que sea más dinámico, lo que se consigue con la experiencia obtenida por las batallas; y ¿por qué no?, hay que ha-

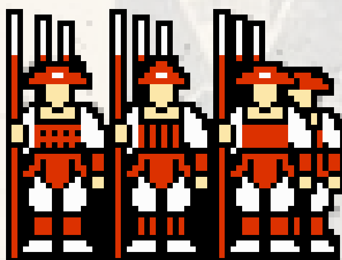


cer de él un sujeto suertudo, no sabemos cómo puede eso afectar el curso de la historia, además de verse reflejado en los matrimonios que consiga granjearse (sucios poligamos). ¿Cómo olvidarse de los modales?... reparte tus ganancias entre tu gente (chinito quele aloz), y ganarás simpatía, pues un fiel paje puede salvarte de una traición, o ayudarte (incondicionalmente) en esas duras peleas entre samurais.

Pero si crees que esto es todo, no señor, habrá que administrar el oro del *erario*, su nivel de endeudamiento (y no se te olvide el tributo que el pueblo debe pagarte), aceptar u ofrecer sobornos a fin de hacer alianzas con otros feudos, LA PRODUCCIÓN DE ARROZ, el entrenamiento de las tropas (y la congruencia entre armas y soldados), uno que otro tifón diciendo hola, las posibles rebeliones tras tus líneas (si eres intolerante y estricto como maestro de secundaria), las inconformidades y turbas campesinas, el trabajo a destajo y su repercusión en el precio de los bienes raíces, y los ensordecedores gritos de alguien diciendo “apaga esa porquería”... entre muchos otros.

Si con todo esto no te ha dado migraña, entonces también debes observar los despliegues tácticos de los **Daimyos** restantes, así como sus comportamientos en relación a lo que tú haces. A veces es recomendable dejarse llevar por la marea, entablando relaciones diplomáticas en tiempos de paz, para mantener el orden, la confianza, y la importantísima LEALTAD entre los nuestros, y en tiempos de guerra, ¿qué te puedo decir?...

## A la conquista de un Feudo



Cuando eliges invadir un reino o algún jugador del **CPU** te ataca, se dará un sistema de juego por turnos. En cada turno deberás mover tus unidades por el feudo a defender o conquistar. Para apreciar este tipo de despliegue estratégico el juego muestra tres pantallas, cada una de las cuales abriga 25 cuadros a semejanza de predios (los 75 cuadros simulan un feudo), habiendo montañas, palacios, agua, etcétera (los palacios y terrenos altos son buenos para la ofensiva).

En la parte inferior izquierda de la pantalla de comandos, se lleva a efecto lo que podríamos llamar el desarrollo visual de la acción, donde las animaciones van de lo más normal visto en un **RPG** (poco movimiento), hasta momentos de drama de cierto morbo: no está censurado que un ninja entre al aposento de un **Daimyo** cuando este duerme, y que fríamente le clave su espada. Claro, dado que las opciones de simulación se multiplican de muchas maneras, la gran mayoría de los acontecimientos solo son relatados ahí mismo.




EL ENTRENAMIENTO ES BÁSICO EN TU PAPEL COMO DAIMYO

Por cierto, contratar ninjas mercenarios que (por una mísera paga) harían las más sucias (o limpias) felonías para crear cisma en los feudos, es una de las tácticas más efectivas del juego.

A medida que tus aptitudes se reflejen en el juego (con los múltiples indicadores de experiencia), y que los tuyos estén alentados y sedientos de sangre, podrás invadir los feudos más fuertes (como el de **Noa**), en espera de que si solo un hombre ha de quedar de pie, sea tu **Daimyo**.

Es difícil abstraer en dos páginas lo que este título tiene para ofrecer, así que la invitación queda abierta para que te prepares mentalmente antes de jugarlo, haciéndote a la idea de que te tomará quizás 10 minutos, o posiblemente unas cuantas horas entender la compleja idea del juego (inglés requerido), a menos que títulos como “**Advance Wars**” hayan pasado por tus manos. Para mí, es como un “turista mundial” (aunque con más derramamiento de sangre), no solo por su eterna duración, sino por la ambición expansionista y deseos de conquista que debes mostrar para quedarte con el “Mundo”.

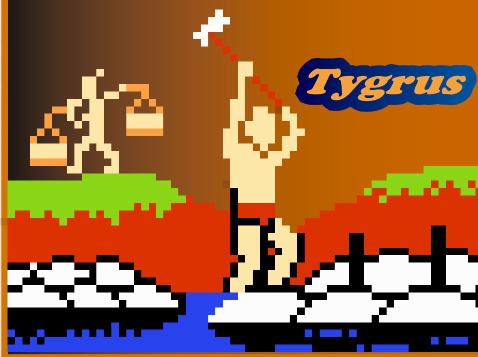



LA TIERRA DE NADIE QUERIENDO TENER DUEÑO

Olvidaba decir que el juego incluía un grueso instructivo y un mapa, que más bien serían como el compendio cultural en el cual se basa el juego.

Si hay por ahí alguien que dijera que un juego no encierra nada que valga la pena, o se ha atrevido a insultar alguna de tus adquisiciones porque te hace ver “soso”, seguramente se quedaría callado si supiera el potencial de un juego como **Nobunaga´s Ambition**.

Dada su complejidad, es raro que haya salido de Japón, mientras que juegos como **Super Mario Bros. 2** fueron prohibidos por menos que eso.






# Bajo la lupa

Por: Tygrus



Si tuviera que recomendar un comic, definitivamente sería **The Punisher**. Si tuviera que recomendar un juego de **NES**, temo que no sería **The Punisher**; pero eso no quiere decir que a todo mundo le tenga que pasar igual. Afectos a **Operation Wolf**, paren la oreja.



"Si quieres paz, prepárate para la guerra"

La fama de este juego es casi nula, de hecho, el solo nombre de **The Punisher** nos remite al *Beat ´Em Up* que hiciera **CAPCOM** para los salones *Arcade*, que nada tiene que ver con esta producción de... sí, **Beam Software** (para **Ljn**), dándonos un juego feo a secas, como la mayor parte de juegos de **Marvel** hechos por esta compañía.

Este es un título *First Person Shooter* (tipo avance en rieles), pero no de esos donde el ego del protagonista ocupa toda la pantalla, aquí **The Punisher** muestra medio cuerpo, único lugar donde puede ser lastimado por los disparos o golpes, muy del estilo ***CABAL*** (aunque sin saltos de tigre).

La historia va algo así: durante un pic-nic en Central Park, **Frank Castle**, esposa e hijos, quedan atrapados en el fuego cruzado de dos bandas criminales. Toda la familia de Frank muere, y él, herido gravemente, solo salva el pellejo para que tan pronto se levante de cama le declare la guerra al crimen, en todas sus formas y todos los lugares, sean violadores, terroristas, yakuzas, contrabandistas, o sus paisanos de la "*Cosa Nostra*".

Como buen boina verde *summa cum laude*, conoce la anatomía del crimen en toda su perspectiva, y está deseoso de curar el cáncer de una sociedad que presenta todos esos síntomas.

Sobre el juego, este se divide en 6 actos, cada uno de los cuales consta de 3 fases (en la tercera de ellas enfrentamos al jefe), pero además, si disparas a ciertos puntos clave accesarás a escenas de bonus para acumular puntos y pertrechos. Asimismo, por el escenario hay vidrios, anuncios, y otros objetos que pueden ocultar vida o armas. Como detalle: cuando obtienes la uzi, no solo podrás hacer veloces disparos, sino que sientes la sacudida del personaje y ves su cabello alborotarse.

"CUANDO KINGPIN ESTORNUDA, LA CIUDAD SE RESFRIA"

La discriminación visual juega un papel importante, pues habrá uno que otro inocente por el escenario a quien no hay que disparar, o perderemos vida.




El título pide un alto grado de puntería, siendo lo mejor que tiene para retribuir

Los puntos de colisión (o rangos de disparo certero) están muy bien ajustados, así que deberás ser muy preciso para acabar con los malos (dispara al pecho o cabeza), algunos de los cuales corren, se esconden, o te aparecen tipo *Matrix*: de cabeza; aunque también puedes optar por cargártelos por grupo, con las granadas incluídas en el paquete de la calavera.

Los jefes son rescatables: nos encontraremos con el elusivo *Hitman* montado en su helicóptero; con el ninja




Cuando las balas no basten, unos buenos golpes bien arreados serán la solución

*Sijo* de la mafia japonesa; el otrora rival de Frank Castle en Vietnam: *Jigsaw* (rompecabezas); entre otros, para finalmente enfrentar al rey del crimen: *Kingpin*, quien porta una pistola de balas expansivas (muy peligrosa), aunada a su fuerza bruta, resistencia, y colmillo para la pelea.

Estoy en un dilema sobre decir el gran secreto del juego: cómo vencerlo en su mayoría sin gran dificultad; creo que dejaré que lo pruebes, en dos fases a lo mucho estoy seguro lo descubrirás (mientras esquivas y plomeas todo de cabo a rabo).

Como dije en un inicio, si te has saltado las trincheras de **Operation Wolf** para rescatar rehenes, entonces **The Punisher** es una buena elección.

No es cuestión de justicia o venganza, es simplemente: **castigo**; y el ejecutor se llama **The Punisher**.




Dispara al diario para saber tu horóscopo




# Bajo la lupa

Por: Tygrus



Pocas criaturas desfavorecidas de la naturaleza pueden presumir de dejar una huella tan grande. *Gojira* (o **Godzilla** para los de esta acera) hace su debut en el sistema **NES**. Veamos de qué se hace acompañar.



A fin de que el sistema aguante a estas criaturotas, el enfrentamiento se da en las tinieblas. ¡Ay nanita!.

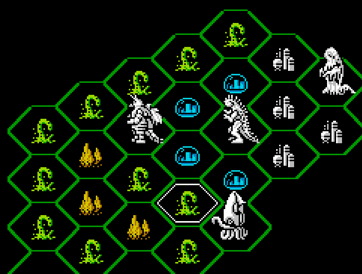
Es el año doblemente porno, o sea el 2XXX. Sépase que en este año el cliché "dominio del Universo" esta en su punto "sabrosito", y lo saben en el planeta X, cuyos aliens han puesto sus hirsutos y maquiavélicos ojitos en nuestro pequeño Sistema Solar. Como saben que nosotros tenemos bacterias (tontos no son) y que por ello no pueden poner un pie, se pasearon por el espacio, buscando, capturando y domando a las más terribles y colosales criaturas, como la lagartija **Gigan**, la bestia de tres cabezas **Ghidora**, o el papá de Godzilla: **Mecha-Godzilla**, a fin de dar cumplido a sus ambiciones expansionistas. Las había de todos tamaños, colores, y sabores, pero solo se quedaron con las que o sabían a tuti-fruti, o que sabían podían partirle la cresta a **Godzilla**, nuestro fiel guardián.

Claro, **Godzilla** es muy valiente, pero tiene colmillo, por eso le ha pedido a su amig@ **Mothra** (esa mariposa que cuando bate sus alas en Hong Kong causa desastres en Nueva York) que le acompañe, y suelte algo de su hachís en los invasores.

Hasta ahora, los aliens han conquistado 7 planetas, estableciendo sus bases y sus anima-lejos en ellos. Nuestro deber es purgar estos planetas de la amenaza que guardan.

Cada planeta es representado por un conjunto de hexágonos colindantes, cada uno de los cuales es una zona, sean montañas, junglas de raflesias, entornos autómatas, parajes submarinos, etc. No es necesario visitar todas estas locaciones, bastará con acabar con los monstruos que invaden cada planeta, y hacer destrozos en los puntos medulares ya conquistados por los aliens para luego de eso moverse al siguiente planeta.

Sobre este mapa de hexágonos tenemos efigies de Godzilla, Mothra y los monstruos que invaden el planeta. Cada monstruo toma un turno de avance (...), y cuando se encuentran es seguro que habrá más que tranquiza y daño colateral (Godzilla, cola, ¿entendieron?), en esas ocasiones se nos presenta una pantalla tipo VS, con barras de energía y poder. Si la pelea dura más de un minuto, alguno de los gigantes se dará a la fuga para posteriormente ir por la revancha.



Engreídos, solo hay lugar para una bestia en este planeta... o quizás dos

**Godzilla** puede saltar, golpear, patear, dar colazos, y con el botón START escupe radiactividad (siempre pensé que **Godzilla** echaba fuego por la boca). **Mothra** por su parte vuela y lanza rayos por los ojos (como William Wallace), y para su especial



Acostúmbrate al parpadeo; queríamos que Godzilla echara esto, ¿no?

libera polen de sus alas (¿polvo pica-pica?... bendito **NES** que nos abres la imaginación).

El juego tiene tronidos por sonidos, acartonados como suelen ser en el sistema; y de los gráficos, dado el tamaño de los monstruos, tenemos que hay mucho parpadeo, pero luce bien el tratamiento para ser un producto del montón. El Gameplay está trabajado a medias, como que la gente que lo programó no le echó ganas, cegándose y dándose por satisfecha con solo ver a **Godzilla** y **Mothra** haciendo bonita pareja.

La propuesta es interesante, aunque una vez que le implementaron mapa bien le hubiera venido un sistema de "serpientes y escaleras", o con premios y castigos, o qué se yo, algo para hacerlo más interactivo (no quiero un ajedrez, pero algo más rejugable hubiera estado bien).

Los japoneses o se obsesionan con lagartijas a escala, o con tiernas máquinas humanizadas, ahora le tocó a la lagartija **Godzilla** en el sistema **NES**, ¿el resultado? muy predecible, dado lo ambicioso del personaje y las limitantes del sistema, que como se comprenderá solo destaca por la firma, más no por el juego, que no alcanza a concretar las buenas ideas en las que parece estar basado.

THE MAGIC OF SCHEHERAZADE™

SCHEHERAZADE

# Bajo la lupa



Por: Tygrus

Una piedra preciosa resplandece en el barro de la mediocridad. Su nombre: **The Magic of Scheherazade** (TMoS).




La clase que elijas influye en el juego, por ejemplo ¿cuándo se ha visto que un Santo juegue en un casino?

**TMoS** viene (sin esfuerzo alguno) a mostrarnos un **RPG** con peras y manzanitas, para que los que no somos afectos a tal género lo conociésemos y nos enamorásemos, o al menos sintiésemos curiosidad, pues ofrece una historia amena y de fácil comprensión, sonrientes personajes, deliciosas melodías árabes, y un estilo de juego que como dije es **RPG**, apoyado de una saliente de Aventuras, lo que da por resultado vastos mundos por recorrer y explorar, aditamentos por juntar, amistades que ganarse, y muchos viajes por el pasado y el presente (con todos los amigos que habitan en esta mágica Arabia), con una interfase de fácil comprensión, como si fuese una mezcla entre **Legend of Zelda** y **Final Fantasy**. ¡Palabra!.

**TMoS** no te obliga a buscar obsesivamente centímetro por centímetro "un algo" (con limitados recursos), más fácil es ofrecerte un ritmo de juego mesurado, en donde son los personajes parlantes quienes te llevan de la mano, sea por las pistas que te dan abiertamente, o sus jocosas jerigonzas. Esto desde luego forza al jugador a que sepa inglés (aunque no dudo que en breve haya un parche para español), uno de los poquísimos "peros" que le podríamos poner, junto a sus gráficos a veces simples. Fuera de eso todo es deleite.

El saber estas cosas se hace indispensable, pues tú, pequeño ciruelín, no recuerdas que ¡eras **Isfa**!, el héroe que DEBE encargarse de que esta historia tenga un final feliz. Y no lo recuerdas porque el malvado mago **Sabaron** hizo que lo olvidaras cuando te derrotó (cientos de años atrás), quedándose con tu rododendro alcanforado (**Scheherazade**), y enviándote a la vagancia de este presente de colposcopias y calentamiento global.




Mi vida no había tenido sentido... ¡hasta ahora!

**Coronya** (el espíritu del tiempo) por fin te ha encontrado, y aunque le apena que también haya camas cómodas, comida chatarra, y chakos virtuales, sabe que ES TU DEBER regresar a ese ayer para confrontar a **Sabaron**, y así puedas recuperar a tu princesa de las 1000 + 1 noches.




¿Te recuerda a **Zelda**... ? De muchas maneras, esto es mejor

El juego se desarrolla en el pasado, presente y futuro (no entremos en detalles de paradojas temporales), y es que estos moros viajan por el tiempo tan fácilmente como lo hacen en alfombras voladoras. El objetivo es recorrer 5 mundos, donde yacen captivas las princesas, y el padre de ellas. En el trayecto te ayudarán un




A caballo regalado no se le vé colmillo. Sí, estos son tus ayudantes

mono araña clarividente, un genio, un robot, y una muñeca de calabaza (pst!, también podrás pagar por tropas mercenarias para que te ayuden en tu cometido).

En definitiva, el juego merece un premio por sus excelentes tonadas, que aún en días opresivos conducen tu ánimo por esos mágicos entornos de cuento, con un agradable y sublime sentimiento. Pregúntale a *Google*.

Bueno, pues no explique gran cosa, pero con la mera recomendación creo que basta; basta para que lo pruebes y aprendas, o solo disfrutes incrementando experiencia, usando ataques de fuegos artificiales, y esas cosas; y le des un descanso al seso con las secciones de Aventura por esos pastizales y grutas llenos de feas criaturas, mientras los alegres (y siempre elogiables) compases acarician tus oídos, y te hacen sentir "piojito".

## LA MAGIA EN NÚMEROS

*** Alrededor de 1500 pantallas componen esta aventura.

*** 32 Melodías, hechas por el pianista concertista **Kume**, en exclusiva para el juego.

*** 4 letras son las que se te permiten por nombre ("Isfa", por ejemplo), mientras que:

*** El password es de 48 caracteres, aunque con las palabras SOUND y END, podrás oír el **Sound Test** y ver el **Final** (respectivamente).

*** El libro Las 1000 y 1 noches da relieve a este juego.

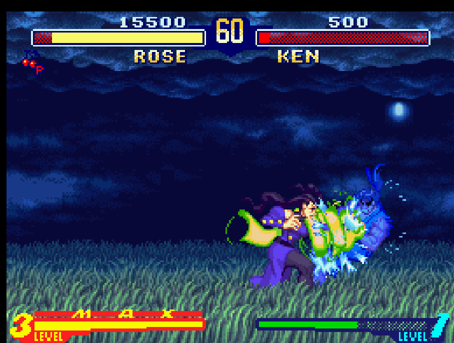



# Bajo la lupa



**Por: Tygrus**

Rainbows, hyper survivals, betas, omegas, turbos, y super... son los causantes de que las precuelas y secuelas legadas por **Street Fighter II,** fuesen toda una tragicomedia. Con todo esto, el **SNES** dió hospicio a un cuarto y último integrante de la saga de peleadores callejeros; su nombre: **Street Fighter Alpha 2**.




LOS PERSONAJES DE LA PRIMERA PARTE REGRESAN CON NUEVAS TÉCNICAS

Si te preguntas si la primera parte fue trasladada a **SNES**, la respuesta es NO; de hecho esta segunda parte viene siendo como un parche a la primera de Arcade: ahora cada peleador tiene su propio escenario y jefe final; se incorporó un sistema de ataque llamado "custom", el cual te da la opción de usar tus barras de especiales en cadenas de combos y jugles por tiempo limitado, estilizados con siluetas, bien recreadas del arcade (se activa pulsando dos botones de golpe y uno de patada, simultáneamente); un mejor balance entre los peleadores, para hacer más duraderas y justas las contiendas; principalmente.




¡VERDE!. AHORA SON 18 ALMAS QUE BUSCAN PURIFICARSE

Cronológicamente, este juego se ubica entre la primera y la segunda parte de la saga, de tal forma que aquí conocemos a Charly, mentor de Guile, vemos a una admiradora de Ryu en plena edad de la punzada, y a este último con barros, y espinillas (chicos díscolos).

Por razones entendibles a sus 32MB, los personajes son un poco más chicos que en Arcade; para mí esto esta bien, pues por ejemplo, puedes sacar provecho a las cualidades de Rolento, al dar esos tremendos saltos de extremo a extremo de la pantalla, o a Gen utilizando su técnica de pies con mayor libertad de movimiento, o a Sakura fastidiando por todos lados, etc., aunque tipos como Zangief o Birdie lleven las de perder por las mismas razones.

Este juego mezcla 18 personajes de **Street Fighter I**, **II**, y **Final Fight**. Las tramas se cruzan como perro, con lo que verás hijos, padres, maestros, y otros, a fin de dar motivos que ni se necesitaban.

Por la parte de los valores, considero que siguen siendo estupendos, más aún al tener las opciones de las que he hablado, como los super ataques, counters, etc.

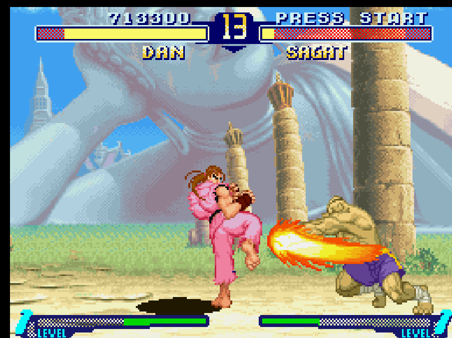
Los buenos escenarios se cuentan con los dedos: no podemos ver lunas llenas ocultándose entre las nubes, ni pelear sobre la muralla China, ni siquiera sentir el zen de un templo indio... a la mayoría les falta un ingrediente; mención especial el stage secreto de Australia, con el pastizal agitándose, y la tormenta en proximidad.



LOS ATAQUES FINALES SIGUEN MANTENIENDO EL DESTELLO DRAMÁTICO

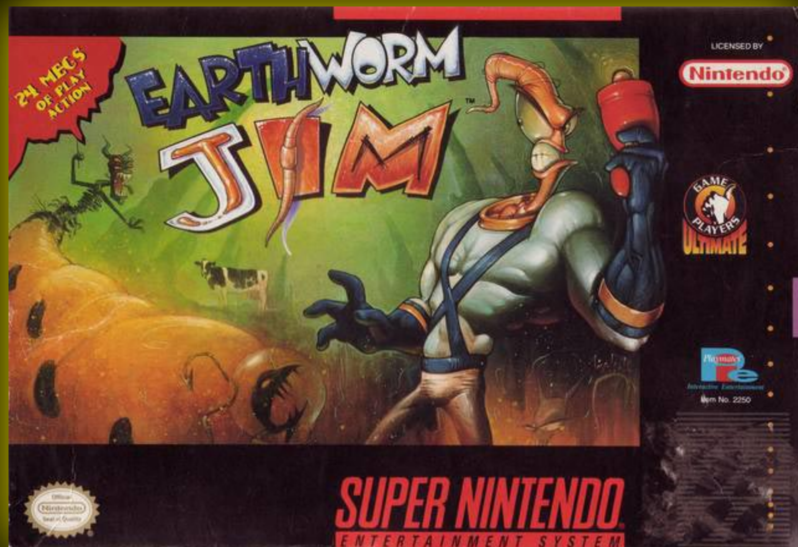
Pero algo debe dolerle: el peor descalabro a saber, es el tiempo de carga antes de cada round, detalle que lo priva de la corona; además de que la música carece de la excitación de un verdadero **Street Fighter**. Creo que como traslado lo pudieron corregir.

Aunque la calcomanía de mi cartucho está casi transparente, este es uno de esos juegos que, a casi 10 años de haberlo comprado, me sigue divirtiendo grandemente. Todo un burrito del sistema.




CADA PELEADOR TIENE UN JEFE FINAL, CON TODO E INTERLUDIO




**E**arth Worm Jim -o **Jim** la Lombriz, para mis amiguitos afectos a los cartones- es un buen chiste hecho videojuego; y ciertamente una de las mejores opciones en el grotesco vasto océano de juegos para el **SNES**.



Pierde el traje si es necesario, pero salva tu trasero. La lógica es rota en favor de la jocosidad

Al prender tu consola -y yo prender la mía- vemos a **Jim** haciendo toda clase de poses, y el nombre (que ni brilla) de **Shiny entertainment**, a la par del de **Playmates Interactive**. Y ahora sí, el cerebro de la bestia prorrumpe con tres cavernosos eructos diciendo **"Earth Worm Jim"**.

**Jim** es una lombriz que, como de costumbre, sale a buscar el sustento de su diario vivir -¿qué comerá un gusano?-, pero por uno de esos arruina-todo azares del espacio, le cae un traje ultra cool, lo que le da manipulación avanzada sobre miembros inexistentes, ¡claro!, como si fuese un ser humano dentro del mismo -



A este Puppy masoquista le gusta que lo chicoteen. Pero si lo haces mal te mascará como habano

paréntesis- ya se va viendo que el juego es similar a una aventura de plataformas no tan planas -cierra paréntesis-. Pero lo que **Jim** no sabía es que detrás de todo gran traje hay un gran... ¡CUERVO!, y este es uno del tipo psicodélico, o psicótico, o psicópata, u hocico-algo, quien también tiene un traje en amarillo **Wolverine**, pero no tan buenazo como el de **Jim**. Este cuervo sirve a las órdenes de su ama -no lleva acento-, la repulsiva-trasero-que-da-flojera-decir-el-resto-de-su-nombre, quien busca este trajecito para dárselo a alguien (para ella no, por muy ultra-polistretch que sea, pues no creo que un trasero del tamaño de un stage quepa ahí).

DETRÁS DE TODO GRAN GUSANO, HAY UN GRAN... ¡CUERVO!

¿hay que rescatar a una princesa?... tan es lo de menos que no recuerdo el final (lo jugué hace tanto que temí por un momento estar teniendo otra de esas locas fantasías), pero eso sí, la diversión ni siquiera necesita ser garantizada, pues sobrepasa los requisitos que demanda la ley del medio -si es que la hay-.

Todo inicia con una atmósfera verduzca, con un igualmente sol verde -brillando en lontananza- que nos da la bienvenida, seguido de un tierno perrito-piraña, una taza de baño que la hace de warp, una vaca que hace "muuu", y otros tantos detalles "coherentes" de nuestro querido planeta, es decir, un loable planteamiento de extraversión que no descuida el uso del control para nada -lo que podría preocupar a los fijados del gameplay-.

Dice el abuelo de alguien que jalan más unas... caderas contorneándose, que una yunta de bueyes, y si no, preguntémosle a **Jim**, pues ha quedado prendado de la corona de la princesa su-nombre-se-me-olvido, y por ella pasará los 7 niveles como si de tragos de agua se tratasen -por muy disparatados que sean-.



Como su régimen



No me sorprendería ver relojes escurriéndose por el televisor





Por: Tygrus

alimenticio quedó livianamente alterado, se tenía que volver caníbal, o de plano alimentarse de isótopos radiactivos para aumentar su vitalidad (si este traje no es cualquier cosa). Su arsenal va desde su propio cuerpo de lom-



Esta es la carrera espacial contra el "gallo Claudio chamuscado". Bonita la Galaxia esta

briz, a modo de látigo, como esas pistolotas marca **ACME**, con un surtido de *bloopers* fantásticos -aún cuando está quietecito-.

El reparto lo hacen un gato con 9 vidas, un pez y su guarura #4, un científico con el mono en la cabeza, el cuervo astronauta, la reina con el trasero de una montaña, y por supuesto, la sexy princesa.



Algo me dice que esto va a doler

Aunque también hay Hamsters gigantes, un "yonkie", el cachorrito Peter, y otros igual de alucinados.



Dicen que los trajes no caen dos veces en el mismo lugar... pero quién sabe las vacas

Respecto a los niveles, hay de todos colores: en algunos deberás trepar a un misíl y ganarle unas carreritas al cuervo psico -trópico-, en otros deberás conducir a **Peter** a su casita de perro -entre abismos, manos que estrujan, y otros obstáculos-, y en otros más abrir fuego contra los cobradores de impuestos, o subirte a una esfera de cristal en un complejo submarino, cuidando no estrellarla con las salientes o estructuras, entre otros que te harán decir ¡Wow!, por su originalidad.

**ME AGACHE A LEVANTAR UN TRAJE, Y SE TREPÓ UNA LOMBRIZ**

Los sonidos como que hacen una curvita en el oído, teniendo bastantitos: desde el golpe que te propina el gato, el "splush" del traje al perder una vida, el latigazo con la tripa -nadie sabe para quien trabaja-, o los ¡GRITOS!. La música es llevadera: me da la impresión de no ser tan brillante como los gráficos.

Así pues, algunos elementos de nuestra querida tierra fueron



A Jim le gusta la televisión, y el show de Tarzán es su favorito

chupados a este mundo, no te sorprenda ver algo volando con mandíbulas de pez abisal, un refrigerador colgando de una cuerda, vacas, u otras tantas manifestaciones esquizoides.

La idea del juego es de **Dave Perry**, quien inspirado por el trabajo de los hermanos **Stamper** -en juegos como **Battletoads**-, replicó a la hermética naturaleza humana con un juego de nula congruencia, sin por ello descuidar los dos elementos que considera primordiales: animación y trabajo de arte... solo basta ver cualquiera de sus escenarios para evidenciar su superrealismo.

Estoy 2 tres cuartos convencido de que este título es el mejor ofrecimiento que se puede tener para un día de demasiada ofuscación laboral, siendo un magnífico-bocado-que-no-debes-perderte-,-ni-por-todos-los-trajes-alienígenas-que-tengas-en-la-tintorería.



# CONTRA III THE ALIEN WARS™




Un mejunje que incluye mucho "bang bang", colores radiantes desplegados ad-hoc a su tema de "llamado a las armas", sanguijuelas y bocas y dientes a quienes llenar de balas, y mucha música caliente, no podía quedarse ni en el anonimato, ni en la mediocridad.


Cada chango a su mecate. Ahora podrás colgarte de paredes y techos

No es secreto que, influenciados por cintas como **Terminator** o **Alien**, hayamos tenido una marejada de juegos con esta fisonomía: algunos segundones y olvidables; otros acertando en las formas, pero fallando en la estructura del juego; y un tercer grupo, sabiendo cristalizar esas ideas extraterrestres bajo el género ***Run-n-Gun***. ¡Claro!, me refiero a **Contra III**, que a casi 16 años de su aparición se sostiene como uno de los favoritos no solo del sistema, sino también de la generación de consolas. Los motivos de esa predilección son misceláneos, aunque por consenso sean: su variedad de stages, la atención y reflejos que demandan, la implementación de los recursos del **SNES**, principalmente; y es que si **Konami** se lució con **Super Castlevania IV**, ahora nos ofrecen una segunda muestra refinada de su ***Know How***: niveles lineales, pero adulados con detalle y vistosidad, música que de por sí los **"Contra"** de **NES** ya ponían en alto, y sobre todo, un estupendo control aplicado a un título de acción LTL (Larger Than Life).


Este señor es Red Falcon. ¡Y mira lo que ha hecho de un escupitajo!


Salen media docena de chuletones para el caballero de las náuseas

Pero ya fue mucho empalago, vamos mejor a la historia: el año es **2636**, el cielo se nubla, y una explosión atómica acaba con **Neo City**. La guerra Alien ha comenzado. **Mad Dog** y **Scorpion** (**Jimbo** y **Sully** para quienes no somos Japoneses), toman las armas y dicen que es hora de la venganza, y ¡mira la presentación!: al zumbido de la nave Alien se va escribiendo el nombre del juego, para terminar con una detonación que, si has conectado tu **SNES** al estéreo, retumba cual tronido de rayo.

Si para el ***Double Dragon*** dió resultado la venganza (haciendo que un ángel bajara del cielo y reviviera a ***Marian***), quizás para los **Contra** pase igual... y varios ángeles albañiles bajen del cielo a reconstruir la Ciudad.


"Querida, me comió un Alien"

La evolución en **Contra** sigue los pasos de **Ninja Gaiden** de **NES**: los héroes ahora pueden avanzar por los muros, y colgarse de los techos como arácnidos. El arma por default es la ametralladora, y tenemos las clásicas Laser, Spread (o chuletones), el escudo, flama (con nuevo estilo), y hay algunas nuevas como la "Crush", y los misiles seguidores.

Un ***Contra*** no sería tal sin al menos un estilo de tonada "Goat´s Crossfire" (o esa de la jungla), y aquí el sistema las potencializa de modo magistral (como en el escenario de las motos). Un lujo de música (por decir poco).

# The Alien Wars begin !

## Bajo la lupa



Por: Tygrus

Los jefes y subjefes son sin duda alguna lo que termina de hacer al juego estupendo, pues los verás en grandes tamaños, difíciles, y de maneras muy ingeniosas.

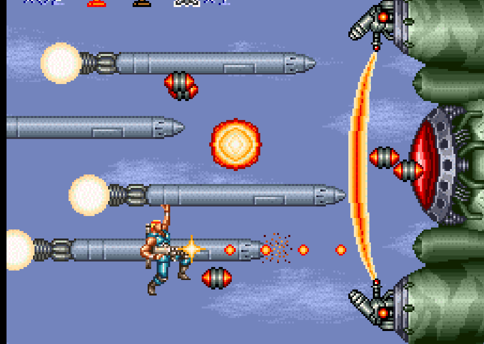
En el juego solo hay 6 stages, pero ¡de qué calidad!:



El poder de la rotación y escala muy a la orden. ¡ECHEN PAJA!

1.- **Calles de Neo City** (no el de **Matrix**): Luego del decorado que **Red Falcon** ha hecho (gracias), nuestros (esto de la pertenencia lo hace sentir a uno seguro) soldados han de vérselas con un primer contingente de Aliens rasos y francotiradores, perros mutantes al estilo "i am legend", un avión que prende fuego en la Ciudad, y finalmente con la tortugota cargada de bichos (menos mal que no fue una liebre interplanetaria).

2.- **Autopista María Calderón**: El canon dice que un soldado **Contra**



TARAN, TARAN, TARAN, TARAN, TAN-TAN-TAN

debe españolizar al menos una frase. Vuelven los niveles cenitales vistos en **Super C**, aunque con los efectos de escala y rotación presumiéndose en cada centímetro cuadrado. Hay que aniquilar a los Alien de las alcantarillas, en una especie de laberinto de carreteras, para luego enfrentar a una nave con sierras. ¡Que los Alien se queden sin su "*Rancho Carne*"!.



Las Bombas de Helio no solo hacen que hables como ardilla... ¡son clave contra los Alien!

3.- **La vieja siderúrgica Cyborg**: uno de los mejores stages del juego. Habrá acción fumigando mosquitos, trepando paredes para destruir un tri-jefe que taladra como narval. En las tinieblas nos las veremos contra una nave que carga halcones a montones, para finalmente ir al encuentro de dos calaveras TERMINATOR, así como del guardián de la siderúrgica: el Esqueleto Nuclear.

4.- **La Batalla del cielo ardiente**: Un cielo ardiente... vaya contrariedad; ahora trepamos a la moto y vamos a toda carrera tras una navezota Alien que se fue sin pagar. Hay que eliminar a sus custodios (pon atención a los gritos de los soldados Alien de la barra), sus sistemas de defensa, y finalmente engancharnos a los misiles enviados por los nuestros, para destruirla desde su núcleo.

5.- **"The Mucho Grande Badlands"**: ¿Qué les dije?, a estos muchachos se les da esto del "espanol". Esta es la segunda misión cenital, hay que eliminar los núcleos Alien, pero aguas, que el terreno es estrecho y podemos caer al vacío. También hay arenas movedizas que te marearán si no sabes compensar su movimiento. Mucha araña por este lado.

6.- **Base principal de Red Falcon**: Y llegamos al tracto digestivo. Vuelven el corazón de **Contra**, el cangrejo **Kimkoh** de **Super C**, criaturas gigantes aliadas de **Jagger Froid** (of the Loom), y desde luego: **Red Falcon**. Insuperable.

Otra vez el diablo en patines: cuando juegas a dobles las bombas de helio parpadean mucho, no teniendo la vistosidad y colorido del modo de un jugador. El valor de las armas (con relación a los HP de los jefes) está desequilibrado, pues una super arma, como *Crush* o *Laser*, lo hará polvo en tiempo record (se corrigió en **Shattered Soldier**, con el sistema de armas imperecederas). Si quieres ver el verdadero final tendrás que terminarlo en "Hard", y si eres de los jugadores promedio que toleran la violencia no tan real, seguro quedarás complacido con esta secuela que dijo "Da svidaniya!" con toda elegancia.

**WARPS**

No puedo irme sin antes decirte que busques, en la sección **"1492"** los **Warps** (Atajos) que hay.

# Deja Vu

Esto es **Déjà Vu**, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES y algunos de SNES.

Aunque el ***Tiempo*** es perfecta y nuclearmente medible, es (paradójicamente) relativo. Sigamos su estela, y tratemos de vislumbrar ese prisma que lo hace dispersarse por incontables ángulos.

## Arte abstracto

El tiempo tiene dos que tres representaciones, siendo la más conocida ***El Reloj***. Y si hablamos de arte, muchos tendrán en su mente a **Dalí** y sus cuadros de relojes líquidos/escurridizos... quizás una manera de ilustrar lo inasible que este puede ser (aunque esto de entender a los genios nunca ha sido fácil). Ilustrativo después de todo.



## Teorías e hipótesis del tiempo

¿Qué es el tiempo?... podría parecer sustancia intangible gravitando a nuestro alrededor, independiente de la materia (aunque vagamente discernamos que guarda alguna relación con esta); a modo de objeción, algunas teorías de la física (*Einstein*) afirman que es un complemento indivisible e interdependiente del espacio, mezcla que modela una figura geométrica de cuatro dimensiones llamada "continuo espacio-tiempo" (el tiempo sería la cuarta dimensión, en este orden de ideas), donde ocurren todos los eventos del Universo.

No es comprensible (hasta ahora) su naturaleza nativa, sin embargo, se habla de que una fisura en el tiempo (y su casi obvio desplazamiento por el flujo temporal, o dicho de otro modo, viajar por el tiempo) podría acarrear un cataclismo de proporciones galácticas, mucho mayor que el de un hoyo negro (¿recuerdas el ***Déjà-Vu*** de los **Warps**?). Y ahí no pararía todo, pues al violarse otras leyes de la física, el sujeto que atravesara esa rendija (así llamémosle) llevaría consigo "residuos cronales", que darían lugar a otras anomalías y formas de destrucción del cosmos (no solo de los eventos de su vida, sino de todo sitio a donde se fugara). Teoría, y solo eso (mejor sigamos durmiendo tranquilos).



## Resonancia de Schumann

¿Te ha parecido que en estos últimos años el tiempo pasa más rápido?... se le llama **Resonancia de Schumann** a la relación que hay entre el latido de la Tierra y nuestro cuerpo. Se estima que el latido de la Tierra es de 7.83 Hz, pero a partir de los ochenta se incrementó a 11, lo que ha ocasionado que sintamos que el tiempo pasa más rápido (para darnos una idea, 24 horas las sentimos como si fueran 16; muchas cosas tendrán sentido ahora). La teoría de **Schuman** dice que este incremento seguirá hasta el año 2012, cuando se invertirán los polos magnéticos (no te espantes, la Tierra no se giraría, como se ha especulado y hasta temido). Se espera que luego de ello todo vuelva a la normalidad, pero ¿qué dirá la predicción Maya al respecto?.

## Crono y Chronos

En la mitología Griega, **Chronos** era la deidad del **Tiempo** (aunque también lo era del **Zodiaco**). Cuando dicha mitología fue adoptada por la Romana se le representó a este Dios como un anciano barbudo girando la rueda zodiacal.

**Cronos** (sin "h"), fue el titán que derrocó a Urano, y a su vez fue destronado por su hijo: **Zeus** (el mismito rey de los Dioses Olímpicos). El uso de estos dos nombres ha propiciado confusión, y lo podemos ver en **Chrono Trigger**: el silente joven espadachín se hace llamar "**Crono**", muy a pesar de que viva sus aventuras en los parajes del tiempo.



Como ya empiezo a meterme con los videojuegos y el tiempo, ¿qué tal si seguimos esa vereda, y vamos viendo otros ejemplos?.

Es natural ver, en los títulos de avance/plataformas, los contadores de tiempo, aunque no sea primordial para el desarrollo de los mismos. En el caso de juegos como **Chess Master**, **Tetris**, **Dr. Mario**, y toda la generalidad de puzzles y juegos de mesa, el tiempo es un requisito indispensable, no se diga los juegos de deportes, sobre todo del



### Robots capaces de detener el tiempo

**Flashman** de **Megaman II**, y **Brightman** de **Megaman IV**, son dos robots que pueden detener el tiempo.



El ***Time Stopper*** de **Flashman** te permite parar el tiempo, pero no podrás usar ninguna arma. El destello ***Flash Stopper*** de **Brightman** te permitirá no solo detener el tiempo, sino también disparar con tu cañón de plasma.





### Para todo cinéfilo

"*El Día de la Marmota*", "*Corre Lola Corre*", "*Volver al Futuro*", y "*El Efecto Mariposa*", son algunos de los filmes increíbles y asistemáticos que juegan con el tiempo.

Más allá de su ficción, ofrecen un planteamiento reflexivo acerca de "vivir al máximo el presente". El tiempo es lo único que no podemos atesorar, y ¡vaya con los enredos que propicia!.












# Deja Vu Tiempo



tipo "olimpiadas". Bien, pues saltémonos ese montonzote de títulos, y mejor hablemos de los ilustres, estimulantes, e ingeniosos ejemplos que le dan un bonito perfil a este tópico.

En **Battletoads**, debes patear una bomba de tiempo antes de que una veloz rata la detone en tu cara; en juegos como **Renegade** o **Kid Nikki** no solo sirve para apremiarnos a terminar un nivel, sino que también podemos obtener premios si lo sincronizamos correctamente (trucos en este mismo número). Pero mi favorito es **Castlevania**, donde al hacerte del reloj (y usarlo) podrás congelar lo que hay en pantalla (excepto jefes), sin que esta ley se aplique al héroe (hasta que se acabe el tic-tac del reloj). Por cierto, que es el arma secundaria que más corazones consume, a pesar de durar tan poco.

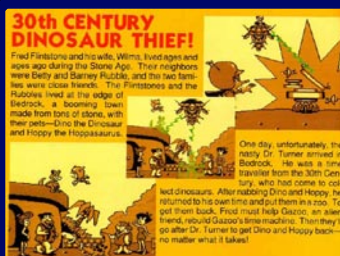
Los viajes en el tiempo también tienen su surtido de juegos. En **Chrono Trigger** (**SNES**) lo podemos hacer con esa nave del tiempo, mientras que en **The Magic of Scheherezade** (**NES**) es **Coronya** (espíritu del tiempo) quien nos guía por esas puertas temporales. En ambos casos lo hacemos de modo sencillo, pues podríamos complicar el argumento hablando de líneas de tiempo alternas. Para un ejemplo más simple tenemos a **The Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy**, donde un científico del siglo XXX vuelve a la prehistoria (con su máquina del tiempo) para recolectar dinosaurios, secuestrando a **Dino** y a **Hoppy**.

**Fred** (o **Pedro**, si prefieres), su patológica psique (o sea **Gazoo**), y su bien ponderada maza (con la que ganó el amor de Wilma), deben viajar al siglo de las tres equis para evitar una barbaridad (esperemos que no encuentre a su "yo" del futuro, o pasará eso que el "Doc" -de ***Volver al Futuro II***- explica tan efusiva y catastróficamente mente a Marty, referente a las paradojas del tiempo).

I'M CORONYA, THE TIME SPIRIT. I WAS SEARCHING FOR YOU. ONLY YOU CAN BEAT SABARON, HELP US!

Antes de que Van Damme fuera policía del tiempo, **Where in Time is Carmen San Diego** nos mostraba que una frágil base argumental, acerca del control del tiempo, podía sustentar (muy bien) una apoteósica aventura enmarcada en la Historia Universal. Sucede que eres contratado por una agencia de espionaje para capturar a algunos criminales famosos de todo el mundo y épocas; para ello, eres galardonado con un "*chronoskimmer*", un extraño aparatejo de muchos ruiditos que te permite viajar por el tiempo. ¿Podrás resolver los acertijos y volver antes de que se ponga el sol?.

A los ojos de **Gaia**, y entre fustes y bajorrelieves, Will y Kara tienen una aventura, pero no entre ellos, sino entre diversas civilizaciones del mundo antiguo fluyendo en una misma temporalidad, en **Illusion of Gaia** (**Illusion of Time** para Europa).



30th CENTURY DINOSAUR THIEF!

Fred Flintstone and his wife, Wilma, lived ages and ages ago during the Stone Age. Their neighbors were Betty and Barney Rubble, and the two families were close friends. The Flintstones and the Rubbles lived at the edge of Bedrock, a booming town made from tons of stone, with their pets—Dino the Dinosaur and Hoppy the Hoppasaurus.

One day, unfortunately, the nasty Dr. Turner arrived in Bedrock. He was a time traveller from the 30th Century, who had come to collect dinosaurs. After nabbing Dino and Hoppy, he returned to his own time and put them in a zoo. To get them back, Fred must help Gazoo, an alien friend, rebuild Gazoo's time machine. Then they'll go after Dr. Turner to get Dino and Hoppy back—no matter what it takes!

## tiempo en contra











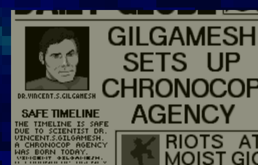



Salvo tu opinión, los contadores de tiempo que te fuerzan a terminar un nivel, o emprender una huída, no solo se quedan en lo visualmente estimulante, sino que también son uno de los factores que más emoción brindan dentro de un videojuego.

¿Consigues ver, en estos ejemplos, de qué modo el tiempo se pone en nuestra contra?...



¿Más degustaciones de tiempo?... ¿qué tal las Tortugas Ninja en sus viajes por el tiempo en **TMNT 4: Turtles in Time**?. O quizás quieras usar la máquina del tiempo de Mario... sí, bigotito bros. tiene un máquina del tiempo en **Mario´s Time Machine**.




**Time Split**, **Time Trax**, o **Time Cop** dan lugar a esos "crono-policias" que todo lo quieren arreglar.

Con tanta chusca y ríspida "bisectriz cronal" en esto de los videojuegos, emprendo el hasta pronto. Espero que tú también tengas motivos sobrados para divertirte sin tanto género de filosofía, y ojalá que el tiempo que disfrutes tus videojuegos no sea tan efímero como el de un ***Déjà-Vu***.

Tygrus

## Anacronismo en las noches de Arabia

El anacronismo de **Aladdin** es una buena representación de la paradoja del tiempo: se supone que **Aladdin** debe rescatar a **Jasmine** del malévolo **Jaffar**, sin embargo, antes de hacerlo hay un escenario donde juntos viajan en la alfombra mágica, al tratar de escapar de las cavernas de fuego.





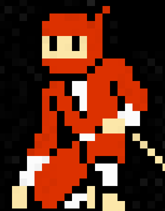
# * ESPECIAL No. 2 *




# *ARTES MARCIALES*

BÚSCALO A PARTIR DEL 10 DE NOVIEMBRE DE 2008

magazinnes.blogspot.com

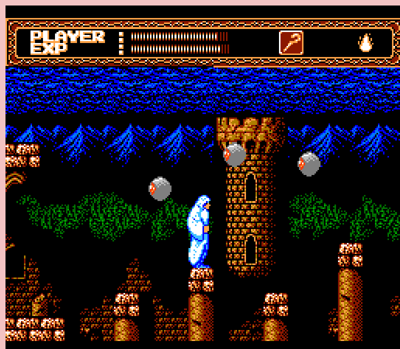




## Sword Master

### Salto automático

¡Qué cosas tiene la vida Mariana!. Oprime y mantén el botón de salto. Ahora acércate a un precipicio como si quisieras tirarte. Voilá!, tu caballero saltará para salvarse. Esto es muy útil donde hay que dar saltos de alto grado de dificultad, pues el personaje lo hace en automático.

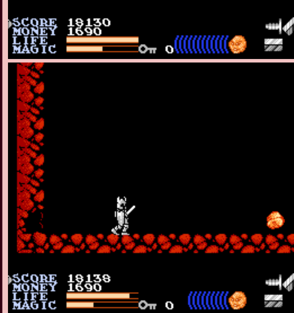



## Iron Sword

### Vence a la Tierra sin problemas

Cuando llegues al jefe de la Tierra, anda y tócalo (no seas tímid@), y sin demorar regresa a la entrada. Ahora avanza hasta casi tocar la tercera piedrita (mira la foto 2), y tira magia.




Si tu posición es correcta, el escenario cambiará de color y lastimarás al jefe. Si no pasa nada solo muévete un poco hacia atrás o adelante, y sigue tratando. El Jefe será pan comido.

1492

## CONTRA 3

### Warps (Atajos)

Explicaré cómo hacerlo en el stage 6 por ser más fácil, pero lo puedes hacer ¡en cualquier stage y dificultad!.

1.- Elige el modo normal.

2.- Al inicio del stage 6 mata Aliens hasta que recuperes una vida. Guarda una bomba.

3.-Elimina 48 Aliens ¡ninguno más o recuperarás otra vida! (y tendrás que repetirlo).

4.- Pierde vidas hasta que te quede una (tu contador de vidas debe mostrar “00”).

5.- Avanza esquivando Aliens (sin disparar) hasta que llegues al Alien gigantesco (----›).

6.- Acércate a la orilla como si quisieras besarlo, y mantén presionado el botón de disparo (con el arma normal) HASTA QUE HAYA LANZADO 6 GUSANOS, al séptimo gusano dale un toque más al botón de disparo.

7.- Sube rápido a la plataforma que esta a la izquierda, y pégate del lado izquierdo (usa la pausa para pensar). NO SALTES, espera a que un gusano vaya a tocarte y libera la bomba.



9.- Cuando pierdes tu última vida la bomba alcanza a matar al Alien, y paradójicamente recuperas la vida.

10.- El escenario se obscurece, y en lugar de GAME OVER te muestran la pantalla de “Stage Clear”. En este ejemplo das el salto de nivel al Stage 1.

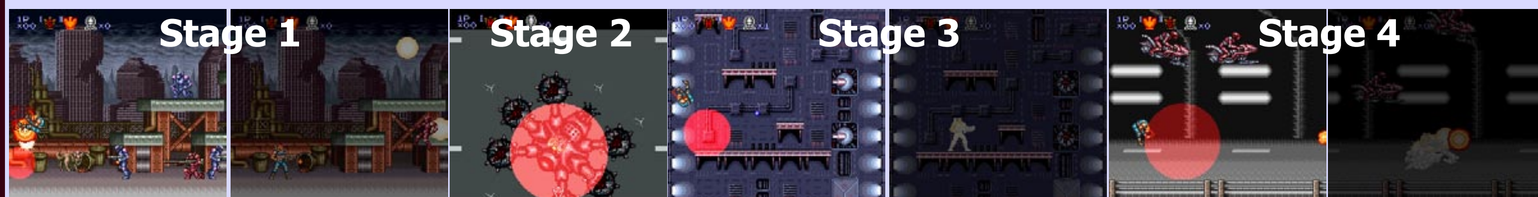







**NOTA**: Como puedes ver, los gusanos que lanza el Alien no dan puntos, por lo tanto no recuperas vida. Otra cosa: si saltas en el paso 7 y sueltas la bomba, entonces recuperas la vida muy rápido, y el truco no funciona. Siempre debes recuperar la vida hasta el último momento posible. Veamos en los stages restantes los lugares donde aproximadamente recuperas vida:

**Stage 1**: Espera a que no haya soldados cerca, y suelta la bomba cuando la granada del alien te vaya a tocar.
**Stage 2**: Aquí recuperas la vida con el jefe: suelta la bomba cuando te aplasta. El Atajo o Warp no tiene sentido.
**Stage 3**: Es de mucha ayuda que los cañones no se muevan, así que libera la bomba cuando casi te toque algún disparo.
**Stage 4**: (Recuperas vida cada vez que eliminas 3 motos) Elimina 2 motos, y cuanto casi te toque una granada suelta la bomba.
**Stage 5**: Similar al del Stage 2, solo que aquí debes hacer el cálculo con la tenaza del jefe.








## FICHA TÉCNICA

Marca Registrada:
**NATSUME (1987 - A la fecha)**

Razón Social:
**Natsume Co, LTD (Japón)**
**Natsume Inc (EEUU)**

Slogans:
**"Tecnoéxtasis"**
**"Diversión en serio"**
**"Creador de sueños"**

Oficinas:
**Tokio, Japón.**
**California, USA.**

Sitios Web:
**Japón: http://www.natsume-game.com/cgi-bin/hp/index.cgi**
**EEUU: http://www.natsume.com**

Juegos insignia:
**NES:** Shadow of the Ninja, Shatterhand, SCAT, Abadox.
**SNES:** Harvest Moon, Lufia II, Wild Guns, Pocky & Rocky.

NATSUME®

# "Creador de Sueños"

## INTRODUCCIÓN

Si has imaginado un jaspeado mundo de tiernos mapaches, niñas orientales estereotípicamente ataviadas, ninjas variopinto, cyborgs a medio terminar, niños aprendiendo el arte del cultivo, y una fresa sonriente dibujada por alguien que no sabe dibujar, entonces estás en el debraye de ***Natsume***: consorcio Japonés orientado al desarrollo de juegos de **NES**, quien saliendo de esa zona de comfort prueba el terreno publicista, aún en consolas ajenas a **Nintendo**. Con su one hit wonder "***Harvest Moon***" seguro ahora tu memoria se refresca, pero años atrás ese mérito se lo ganaba (a pulso) con sus pocas pero bien aceptadas propuestas de entretenimiento electrónico. Mucho de eso lo veremos hoy, en esta *Marca Registrada*, y su materia para crear sueños.

## DEL PASADO

No hay que ser conocedores para saber que juegos como **Contra** y **Top Gun** pesan en este mundito de videojuegos, pero, ¿sabes qué tiene que ver **Natsume** con ellos?...

**Natsume** (la última "e" de este nombre también se pronuncia) es una compañía japonesa (de videojuegos), establecida en Tokio, y fundada en las postrimerías de 1987. Tres años más tarde abren su única sucursal en California, EEUU, para ser hasta el día de hoy la única filial con actividad, fuera de su sede en Japón.

El significado de "**Natsume**" es ambiguo: podría referirse a las vasijas orientales de madera o bambú donde se guarda el té. Pero eso no significa que ahí se quede el asunto, siendo que para los japoneses hay una "ceremonia" del té, por tanto, el simbolismo de esta palabra




Logo Japonés

va más allá de lo literal, recayendo en el esoterismo que guarda esta cultura.



También existe la posibilidad de que el nombre se haya elegido por la frutilla que en Asia conocen como "**jujube**", pero que en Japón es llamada "**natsume**". Ambos significados son acariciables, pues como se verá, fruta y misterio son característicos de la aludida.

Su primer slogan hacía referencia al "tecnoéxtasis", y no significaba que fueran a vender dildos solares, sino que fue por esos años que el despunte tecnológico era mirado seriamente, y también porque sus títulos tenían de lienzo la elucubración de una tecnología futurista: máquinas de guerra pensantes, medicina nanotecnológica, chalecos jet super portátiles, entre otros etcéteras… "tecnología y diversión… que gran combinación".

## ENTRE CABEZAS DE RATA Y COLAS DE LEÓN

**La misión de *Natsume* era "desarrollar" videojuegos, terreno donde se desempeñó espléndidamente. A la sombra de ese anonimato contaba con un revolucionario equipo de ensueño, compuesto por los mejores programadores y desarrolladores del mundo entero, en cuyos currículums resaltaban trabajos como *The Goonies*, *Top Gun*, *Green Beret*, y ¡*Contra*! (leíste bien).**




**El resultado quedó plasmado en títulos como *Dragon Fighter, Mitsume Ga Tooru*, o *Dungeon Magic* (*Lightbringer*) para postores del calibre de *Taito*, o *Abadox* para *Milton Bradley,* y ni que decir de los *Power Rangers* con *Bandai*; aunque hallaría con *Jaleco* su mitad "*Kosher*" al programar uno de los mejores juegos de plataformas y acción de la consola: *Tokyuu Shirei: Solbrain*, mejor conocido como *Shatterhand*.**

**Fue quizás esa misma filosofía de calidad *Denim*, o solo una visión clarificadora, lo que les animó a dar el primer paso para lo que seguía: ser publicistas.**

©1989 NATSUME

***"Entre la religiosidad tecnológica de una Ópera Apocalíptica, y el planteamiento lenitivo de Harvest Moon, hay un pionero de paradigmas: NATSUME"***

## AL QUE MADRUGA DIOS LE AYUDA

Para 1992, los juegos de **NES** eran botados al vórtice que todo parece tragarlo: el clóset; pero **Natsume** seguía con el desarrollo de títulos para **SNES** con la tónica de quien se quedó esperanzado en el sistema de los 8-bits, evidenciado con, por ejemplo, modas no tan pasajeras como la **Lucha Libre**, o el **RPG** fantástico. Pronto darían al insospechado centro del pasatiempo, temporal, pero efectivo al fin y al cabo, para una época que comenzaba a tirar el pudoroso vestido largo de la tradición.



Zen Nihon Pro Wrestling Dash: Sekai Saikyou Tag

Esto también podemos verlo en el resto de su catálogo, donde sus animalizadas propuestas prosopopéyicas (como **Pocky & Rocky** o el simpático chango de **Spanky´s Quest**) tuvieron mediana presencia, envidiable en cualquier compañía de ese entonces, y vital para definirse, sostenerse, y seguir proyectándose en ese mismo mercado de consumo cada vez mayor.






No obstante este continuo apoyo a **Nintendo** ya desde 1991 **Natsume** estaba desarrollando juegos para otras marcas distintas. Con el juego **Dead Moon** para **TURBO GRAFX-16** (ahora descargable para consola virtual, por cierto) inicia este cambio.

Para 1996 ya son **Sega** y **3DO** quienes tienen en su haber juegos de esta compañía, aunque el logro más grande de **Natsume** se alcanzaría en 1996 para la consola **Super Famicom**, con su ahora multiconocida franquicia "**Harvest Moon**", de la que conviene hablar en el siguiente apartado, no queriendo pasar por alto que entre sus ofrecimientos de religiosidad tecnológica revestidos por la Ópera Apocalíptica (en la trilogía de **NES**), el advenimiento de sus títulos de lucha libre, y el enfoque lenitivo de ***Harvest Moon***, se ponía de manifiesto un pionero de paradigmas, cuyo nombre ya sabemos: **Natsume**.

## JUANITO Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS




El planteamiento de **Harvest Moon** versaba en la estrategia sobre el manejo y búsqueda de la prosperidad de una granja, incluyendo las relaciones sociales del protagonista, y la manera en que estas situaciones se afectaban entre sí.

No llegaba al grado de estudio y planeación de un ***Sim City***, ni dimensionaba el hermetismo (común) de un **RPG**, pues además de esos elementos (en versión light) había que sumar esos toques de acción ocasional, búsqueda y manipulación de factores del medio, y básicamente el cumplimiento de la pirámide de necesidades de *Maslow*, en una interfase y con un gameplay sencillos. Era como una mixtura de géneros, donde el común denominador (y favorecedor de su éxito) fue "la familia"; reconociéndole el señalar al medio lo mucho que valía/vale este nicho de mercado.

Su trama, pese a ser de lo más común, detonó en un éxito que al día de hoy se sigue explotando dentro de varias marcas de consolas, y con todos los síntomas de la secuelitis aguda.


The Jetsons: Cogswell´s Caper de Hanna-Barbera


Mitsume Ga Tooru


Ghost Sweeper Mikami

## CREADORES DE SUEÑOS

"El secreto del éxito está en un contenido familiar"

En Octubre de 2002 **Natsume** funda **Atari Inc** (en el número 5 de **MagazinNES**, hablando de **TENGEN**, se explicó esto de **Atari Inc...** ¡corre a leerlo si no lo recuerdas!), quien se especializaba en pinballs, y adictivas máquinas de jackpot.

En el entorno actual de negocios se habla de los altos costos de financiamiento de un proyecto, llámese a este "la inventiva, creación, desarrollo, promoción y venta de un videojuego", quizás por ello, y siguiendo el ejemplo de **Konami** (de quién ya hablaremos en un futuro no muy lejano), **Natsume** abre en 2005 una división especializada en el desarrollo de sitios web, proveyendo soluciones móviles, y desarrollando sistemas web. Para 2006 se fusiona con **Evolved Co., Ltd**.



Alianzas de Natsume

## UN SOL NACIENTE

En este 2008, **Harvest Moon** de **SNES** cumple 10 años, y para celebrarlo, **Natsume** hace posible la descarga de este juego a consola virtual; fuera de juegos como ese, y **Dead Moon** para **TG-16**, no hay planes a corto y mediano plazo para ofrecer en este mismo "canal de emulación legal", la excitante trilogía de **NES** que viésemos en el resto del mundo: grande aún frente a los titanes de 16 bits en ese legendario 1991.

Siendo identificables para **NES** juegos como **S.C.A.T.**, **Shadow of the Ninja** (**Blue Shadow**), y **Shatterhand**, hay en su haber otros títulos que, por solo haber sido programados y desarrollados por **Natsume**, no ostentan su firma, pero hay licenciamientos importantes de Oriente y Occidente. Juegos como ***The Jetsons***, ***Mitsume Ga Tooru***, ***Dragon Thunder***, ***Ghost Sweeper Mikami***, o ***Choujin Sentai Jetman*** (***Power Rangers***), dan una semblanza (y un ejemplo categórico) acerca de que lo importante es la calidad en un producto, no el inmenso catálogo de bazofia que pudiera llegar a proveer.

Para acabar, no se diga, ni le sorprenda al lector saber que también hubo títulos que solo salieron en Japón, aunque solo fuesen juegos de mesa, de primera persona en vista subjetiva, basados en animes no tan famosos, etcétera; juegos que siempre reforzaron la imagen e identidad de la compañía, eclosionada entre rojizas pagodas, y un turgente sol naciente. Como se le recuerda.



## CURIOSIDADES

# NATSUME

El juego **S.C.A.T.** parece una copia de juegos como ***Forgotten Worlds*** y ***Section Z*** (ambos de **Capcom**), o ***Burai Fighter*** de **Taxan**.

El reto "maestro del juego" de **Natsume** consistía en enviar una captura del final de alguno de los juegos publicados por el mismo. Había 100 playeras (jerseys) para quien lo lograra, así como un certificado de tal título.

Pero si no eras del club de los 100 ganones, entonces podías obtener tu propio jersey, por la miserable cantidad de 2 dólares para envío, y dos pruebas de compra (UPC).

Todos los juegos de **Harvest Moon** son traslados de aquellos producidos en Japón por ***Marvelous Interactive***.

Con el acaparamiento de mangas y animes, y la constante pelea por los derechos para explotarlos en videojuegos, **Natsume** consiguió quedarse con los ***Medabots***, con el chiquilín de los tres ojos de ***Tezuka***: ***Mitsume Ga Tooru*** (enemigo de Astro Boy en la versión de GBA), y con la rojiza ***Mikami*** (iba a decir "pajiza", pero creo que en España esto es un insulto).

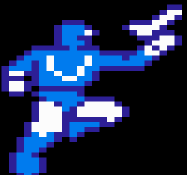
**Natsume** tuvo boletines noticiosos, llamados "**Natsume News**" y "**Natsume Blab Up**". Ambos en tinta negra sobre papel verde/turquesa. Hoy en día sigue habiendo una versión noticiosa, pero muy del corte e-zine.

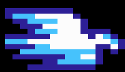
En estos boletines destacan personajes como ***Moeberry*** (una fresa con un ojo para arriba y el otro para abajo, y sus cantinelas de abuela), y el gato noticioso (con lentes y corbata), un beta tester que además daba trucos y consejos sobre los juegos de la compañía.

***Natsume Wrestling*** empleó 16 megas de memoria, algo arriesgado cuando los títulos iban de 4, 8 y 12 megas como máximo (en ese entonces).

***Pocky & Rocky*** recibió dos premios por parte de la revista **EGM**: Editor´s choice, y mejor juego, del mes de julio de 1993.

Existe la duda de si ***Ninja Gaiden Shadow*** (el ***Ninja Gaiden*** de **GB**) fue una copia por parte de **Tecmo** del juego ***Shadow of The Ninja***, pues cuenta con elementos identificables de la serie.



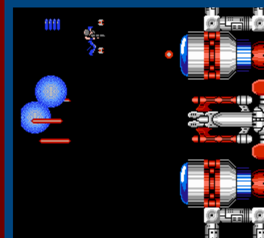


***Shadow of the Ninja*** fue un juego de las multitudes, sin embargo, su secuela para **Game Boy Color** (***Return of the Ninja***) no tuvo la difusión, ni el carisma de este primero. Seguimos esperando la secuela (y 2D, si no es mucho pedir).



## TRILOGIA BIÓNICA

Cuando en los videojuegos sucede un armageddon, la vida se extingue a raudales, y las máquinas son las que, curiosamente, no solo resisten la hecatombe, sino que muestran su "verdadera cara", como si detrás de su utilidad y funcionamiento progresista hubiese un protocolo transformer activable con la propagación del *Uranio Altamente Enriquecido*.
El caso es que los tres juegos más conocidos de **Natsume** se basan en esto: bionoides, cyborgs, y hombres nucleares que buscan componer el mundo cuando este ya hizo <<*pum*>>.



Algunos deben recordar cómo nació **Contra**: se hizo un intento de shooter con soldados, cuyo resultado superó la expectativa más óptima. ***S.C.A.T.*** viene del mismo molde, aunque a medio cocinar, pues los héroes cuentan con unidades de vuelo, y opciones de disparo.

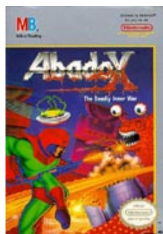
En ***Shatterhand*** presenciamos el resucitamiento de un hombre, a quien le implantan brazos biónicos y una gallardía para ir y retar a un general y su ejército tecnócrata. Acción pura en escenarios altamente convulsionados de smog y agresivos droides.



**Shadow of the Ninja / Blue Shadow** vuelve a las raíces del *Bushido*, con dos ninjas que buscan (en nombre del clan Iga) derrocar al Emperador de una ciudad con una verduzca estatua. La realidad es igualmente catastrófica, escasamente dirimida por un par de katanas, docenas de shurikens, y esos ganchos llamados "kusarigama", frente a salvajes cuasi-modos mutantes y cuasi-tecnologías de guerra. Toda una reyerta heroica donde dos jugadores, niño y niña, pueden cuidarse las espaldas.

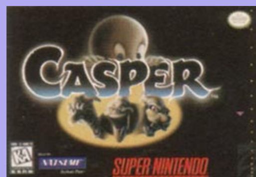


## Abadox: The Deadly Inner War



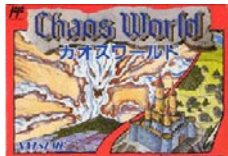
Sistema: **NES**
Año: **1989**
Género: **Shooter**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP: Natsume, AME: Milton Bradley**

## Casper: The Movie



Sistema: **SNES**
Año: **1996**
Género: **Aventuras**
Desarrollador: **Absolute Entertainment**
Publicado por: **JP: KSS, AME y EUR: Natsume**

## Chaos World



Sistema: **FAMICOM**
Año: **1991**
Género: **RPG**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Natsume**

## Fortune Quest: Dice O Korogase



Sistema: **SNES**
Año: **1994**
Género: **Juego de mesa**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Zamuse**

## Choujin Sentai Jetman



Sistema: **FAMICOM**
Año: **1991**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume / Angel Studios**
Publicado por: **Angel Studios**

## Gekisou Sentai Car Rangers (Sufami Turbo)



Sistema: **SNES**
Año: **1996**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Bandai**

## Chuugoku Janshi Story: Tonpuu



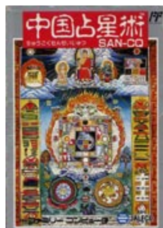
Sistema: **FAMICOM / NES**
Año: **1989**
Género: **Juego de mesa**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Natsume**

## Ghost Sweeper Mikami: Joreishi wa Nice Body



Sistema: **SUPER FAMICOM**
Año: **1993**
Género: **Aventuras / Plataformas...**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Banirex (Banalex)**

## Chuugoku Senseijutsu



Sistema: **FAMICOM**
Año: **1988**
Género: **Minijuegos**
Desarrollador: **Jaleco**
Publicado por: **Natsume**

## Harvest Moon / Bokujou Monogatari (JP)



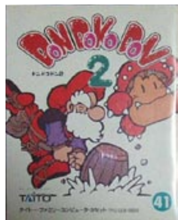
Sistema: **SNES**
Año: **1996**
Género: **Simulación, RPG, Aventuras**
Desarrollador: **Absolute Entertainment**
Publicado por: **JP: Pack-In-Video, AME: Natsume, EUR: Nintendo**

## Dead Moon: Tsuki Sekai no Akumu



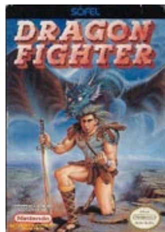
Sistema: **Turbo Grafx-16 / Wii (Consola virtual)**
Año: **1991 / 2007**
Género: **Shooter**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP: TSS, AME: Turbo Technologies, Inc**

## Don Doko Don 2



Sistema: **FAMICOM**
Año: **1992**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume / Taito**
Publicado por: **Taito**

## Dragon Fighter



Sistema: **FAMICOM / NES**
Año: **1990**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume / Sofel**
Publicado por: **JP: Towa Chiki, AME: Sofel**

## Dungeon Magic: Swords of The Element / Dungeon & Magic: Swords of Element (J)



Sistema: **FAMICOM/NES**
Año: **1989**
Género: **Acción / RPG**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP: Natsume, AME: Taito**

## Idol Hakkenden



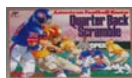
Sistema: **NES**
Año: **1989**
Género: **Aventura**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Towa Chiki**

## Koufuku o Yobu Game: Dora Dora Dora / Mahjong RPG Dora Dora Dora



Sistema: **FAMICOM**
Año: **1991**
Género: **Juego de**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP: Pack-In-Video, AME: Natsume, EUR: Nintendo**

## Mike Ditka Big Play Football / Quarter Back Scramble: American Football Game (J)



Sistema: **NES**
Año: **1989**
Género: **Deportes / Football A.**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP: Pony Canyon, AME: Accolade**
**(Cancelado)**

CANCELADO

## Heian Fuuunden



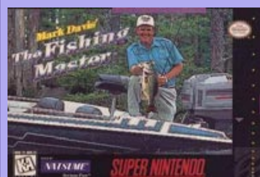
Sistema: **SUPER FAMICOM**
Año: **1995**
Género: **Estrategia**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **KSS**

## Lufia II: Rise of the Sinistrals / Estpolis Denki II (J) / Lufia (EUR)



Sistema: **SNES**
Año: **1996**
Género: **RPG**
Desarrollador: **Natsume / Neverland**
Publicado por: **JP y AME: Taito, EUR: Nintendo**

## Mark Davis' The Fishing Master / Oomono Black Bass Fishing: Jinzouko-Hen (J)



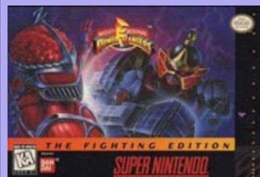
Sistema: **SNES**
Año: **1995**
Género: **Deportes / Pesca**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP: Acclaim de Japón, AME: Natsume**

## Mighty Morphin Power Rangers



Sistema: **SNES**
Año: **1995**
Género: **Beat ´Em Up**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Bandai**

## Mighty Morphin Power Rangers: The Fighting Edition



Sistema: **SNES**
Año: **1994**
Género: **Peleas**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Bandai**

## Mighty Morphin Power Rangers: The Movie



Sistema: **SNES**
Año: **1995**
Género: **Beat ´Em Up**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Bandai America, Inc**

## Mitsume Ga Tooru



Sistema: **FAMICOM / NES**
Año: **1992**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Tomy**

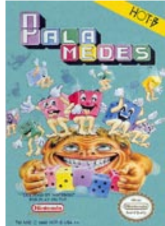
## Natsume Championship Wrestling / Zen Nihon Pro Wrestling (J)



Sistema: **SNES**
Año: **1994**
Género: **Deportes / Lucha Libre**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Natsume**

## Palamedes

TRASLADO



Sistema: **Game Boy / NES**
Año: **1990**
Género: **Puzzle**
Desarrollador: **Natsume / Hot-B**
Publicado por: **JP: Hot-B, AME: Hot B**

## Pocky & Rocky (Kiki Kaikai: Nazo no Kuro Manto)



Sistema: **SNES**
Año: **1993**
Género: **Aventuras**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Natsume**

## Palamedes II -Star Twinkles



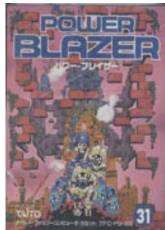
Sistema: **NES**
Año: **1991**
Género: **Puzzle**
Desarrollador: **Natsume / Hot-B**
Publicado por: **Hot-B**

## Pocky & Rocky 2 / Kiki KaiKai: Tsukiyo Kayako (J) (Tsukiyozoushi)



Sistema: **SNES**
Año: **1994**
Género: **Aventuras**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP y AME: Natsume, EUR: Ocean**

## Power Blade / Power Blazer



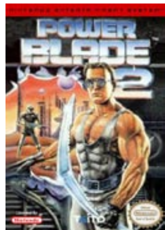
Sistema: **NES**
Año: **1991**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume / Taito**
Publicado por: **Taito**

## Power Rangers Zeo: Battle Racers



Sistema: **SNES**
Año: **1996**
Género: **Racer**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Bandai**

## Power Blade 2 / Captain Saver (J)



Sistema: **NES**
Año: **1992**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume / Taito**
Publicado por: **Taito**

## Rocky Rodent



Sistema: **SNES**
Año: **1993**
Género: **Aventuras**
Desarrollador: **Natsume / Irem**
Publicado por: **Irem**

## S.C.A.T.: Special Cybernetic Attack Team (A) / Final Mission (J) / Action in New York (E)



Sistema: **NES**
Año: **1991**
Género: **Acción**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP y AME: Natsu-me, EUR: Imagineer**

## Saibara Reiko no Mahjong Hourouki



Sistema: **SUPER FAMICOM**
Año: **1995**
Género: **Juego de mesa**
Desarrollador: **Natsume / Taito**
Publicado por: **Taito**

## Shadow of the Ninja (A) / Kage (J) / Blue Shadow (E)



Sistema: **NES**
Año: **1991**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP y AME: Natsume, EUR: Taito**

## Shimono Masaki no Fishing to Bassing



Sistema: **SUPER FAMICOM**
Año: **1994**
Género: **Deportes / Pesca**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Natsume**

## Shatterhand (A)/ Tokkiuu Shirei: Solbrain (J)



Sistema: **NES**
Año: **1991**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP: Angel Studios, AME y EUR: Natsume / Jaleco**

## Shin Kidou Senshi Gundam W: Endless Duel



Sistema: **SNES**
Año: **1996**
Género: **Peleas**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Bandai**

## The Jetsons: Cogswell's Caper



Sistema: **NES**
Año: **1992**
Género: **Plataformas**
Desarrollador: **Natsume / Taito**
Publicado por: **JP, AME, EUR: Taito, AUS: Mattel**

## Spanky's Quest / Hansei Zaru Jiro-Kun no Daibouken (J)



Sistema: **SNES**
Año: **1991**
Género: **Aventuras**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Natsume**

## Touhou Kenbun Roku



Sistema: **FAMICOM**
Año: **1988**
Género: **RPG**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **Natsume**

## The Ninja Warriors Again (J) / Ninja Warriors (A) / Ninja Warriors: The New Generation (E)



Sistema: **SNES**
Año: **1994**
Género: **ABeat ´Em Up**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP y AME: Taito, EUR: Titus Software**

## Toukon Club



Sistema: **FAMICOM**
Año: **1992**
Género: **Deportes / Lucha Libre**
Desarrollador: **Natsume / Jaleco**
Publicado por: **Jaleco**

## Wild Guns



Sistema: **SNES**
Año: **1994**
Género: **Shooter estilo feria**
Desarrollador: **Natsume**
Publicado por: **JP y AME: Taito, EUR: Titus Software**

## World Boxing



Sistema: **FAMICOM**
Año: **1990**
Género: **Deportes / Box**
Desarrollador: **Natsume / TSS**
Publicado por: **TSS**

## Zen-Nippon Pro Wres Dash: Sekai Saikyou Tag



Sistema: **SNES**
Año: **1993**
Género: **Deportes / Lucha Libre**
Desarrollador: **Natsume / NCS Masaya**
Publicado por: **NCS Masaya**

## COLOFÓN

Después de todo, fue un larga jornada para **Natsume**, y medio centenar de juegos no son pocos. Y los que faltan, ya que al día de hoy siguen desarrollando juegos para el canal de Nintendo, con sistemas como el **Wii** (**Consola Virtual incluida**), y **DS**.

Solo quisiera hacer notar que el trabajo de desarrollo, promoción, y venta de un videojuego no es tarea de unas cuantas manos (me siento tonto diciéndolo, pero es frecuente el error de creerlo así), en este caso, de una sola compañía, y espero que la revisión de esta *Marca Registrada* lo haga ver así.

**Natsume** se inicio como desarrollador de juegos de **NES**, pero compañías como ***Taito***, ***Angel Studios***, ***Milton Bradley***, ***Bandai***, entre otras, compraron su trabajo para cerrar el ciclo, llevando dicho material hasta tu casa; así, muchos grados de diversión pudieron disfrutarse con la variedad de juegos creados: juegos de mesa queridos en Oriente (e impenetrables en Occidente), shooters entre aparatos de golgi y tejido epitelial biónico, RPGs poco entendibles, o un paradigma generacional con base en los valores familiares.

Yo me motivo con esos ejemplos de gente que trabaja en equipo, y esos equipos de gente que aún anónimamente (muchas veces ni los créditos vemos) hicieron buenas propuestas, fuese la casa que fuese para la que trabajasen, pues para ellos lo importante fue el resultado, cristalizado en títulos como **Contra** hasta un **Harvest Moon**.

No me resta mucho por decir, quizás pronto veamos alguna de esas marcas para quienes **Natsume** confeccionó parte de su material vendible; en tanto eso ocurra... ¿por qué no hacer desfilar por el caleidoscopio del tiempo uno de estos recuerdos añejos, jugando alguna de estas propuestas de "jujube"?.

**TYGRUS ®**



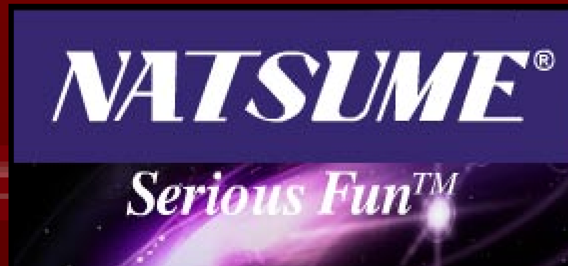
### Zen-Nippon Pro Wrestling (Zen-Nihon Pro Wres)

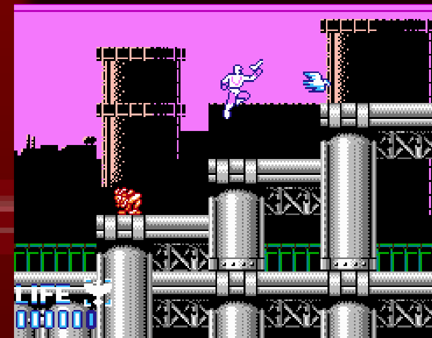
Sistema: **SNES**
Año: **1993**
Género: **Deportes / Lucha Libre**
Desarrollador: **Natsume / NCS Masaya**
Publicado por: **NCS Masaya**



### Zen-Nippon Pro Wrestling 2: 3-4 Bo-doukan

Sistema: **SNES**
Año: **1995**
Género: **Deportes / Lucha Libre**
Desarrollador: **Natsume / NCS Masaya**
Publicado por: **NCS Masaya**




## FUENTES

Más allá del contenido wiki que circula por la red, hay fuentes de información mucho más rescatables y apreciables.

El Boletín **Natsume News**, y el **Natsume Blab Up** nos hablan de los orígenes de esta compañía, así como de su perfil de negocio, y otros detalles (aquí abordados en su mayoría).

En relación al catálogo de juegos, ***MobyGames.com*** y ***Gamefaqs.com*** poseen este mismo listado muy bien estructurado, aunque con algunas mínimas discrepancias. Es por ello que el artículo que aquí has leído contempla los títulos donde **Natsume** tuvo que ver, aunque en algunos de ellos existe la posibilidad de que el trabajo de programación haya sido mínimo, por ejemplo: ***Rocky Rodent***, o ***Power Blade***.

Teniendo en mente este posible sesgo de información, les obsequio una captura del **Natsume News**, cortesía de ***www.gamesetwatch.com***



NATSUME NEWS

Volume 1, Issue 1 — December 1990

**NATSUME OFFERS THE GAME MASTER CHALLENGE**

So you defeated the meanest bosses ever built, conquered the vast hordes of ancient worlds and what thanks did you get?...

We thought so.

Natsume has a better plan. We feel that you should be rewarded for your efforts in mastering any of our games. To this end we have established the GAME MASTER CHALLENGE. Send us photographic proof that you have defeated any of our NES or Game Boy titles (those that were published by Natsume only!) and you qualify as a Natsume Game Master. The first 100 people to send us proof of their completion shall receive a Game Master sweatshirt and a certificate of achievement...

FREE!

This is our way of saying thanks for hanging in there! For our games for the Nintendo Entertainment System, send us a picture of yourself next to the ending or credits screen to qualify. These screens appear after you defeat the final boss character and beat the game. For our Game Boy titles, just send us a picture of the ending credits (you don't have to be in this picture). One winner per household, please. This offer is good while our supplies last. Send your photos to:

NATSUME GAME MASTER CHALLENGE
1243A Howard Ave.
Burlingame, CA 94010

**WHAT'S NEWS?!**

It's down the road time as we look at future titles and excitement from Natsume. For the NES we have S.C.A.T. which stands for Special Cybernetic Attack Team. This hot 1 or 2 player action adventure game is set in the far flung future where an alien menace is out to destroy the Earth. Our last defense is a special team of half human, half machine warriors that are more than capable of holding their own in a fight. The action is fast and furious in this upcoming title fight!

Another newcomer to look for next year is TAIL 'GATOR for the Game Boy. In this fantasy adventure you'll join Charly the mountain alligator in his quest to stop a wicked Dragon from conquering his land. Charly has a unique defense against the invaders... his powerful tail. Charly swings into action and slams the enemies out of sight as he makes his way through a mysterious castle in his search for the boss dragon.

SO HOW TOUGH CAN A PENGUIN BE?

**HISTORY OF OUR GAME COMPANY**

Natsume Company Ltd. began in Tokyo, Japan in October 1987. We immediately established a reputation as one of the leading software developers for the Nintendo Entertainment System (NES) by introducing many exciting new titles to the Japanese market. Natsume has also supplied many titles to other licensees for release in the U.S.. Our team of developers have created such hits as Top Gun, Goonies, Green Beret, and Contra before they joined the Natsume crew. Since then, they have worked on such familiar titles as Abadox and Dungeon Magic. Natsume also has plans to create new titles for not only the NES, but for the Game Boy and the soon to be released Super Famicom 16 bit system from Nintendo!

Natsume came to the U.S.A. this year to publish its new line up of software under their own name. Based in Burlingame, California, Natsume Inc. is ready to deliver the hottest new titles directly to you!

**FREE T-SHIRT OFFER!**

To receive a free Natsume T-shirt send 2 UPC labels from any game published by Natsume with $2.00 (for postage & handling) to:

Natsume T-shirt Offer
1243A Howard Ave
Burlingame, CA 94010

Please allow 4-6 weeks for delivery

Shadow of the Ninja, S.C.A.T. Special Cybernetic Attack Team, Tail'Gator and Amazing Penguin are trademarks of Natsume Inc.
Nintendo, Game Boy, Super Famicom and Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America Inc.

# 52 SUPER VIDEO JUEGOS EN ¡UN SOLO CARTUCHO!

16 BIT SEGA®

8 BIT NES®

52 SUPER VIDEO JUEGOS EN

**¡UN SOLO CARTUCHO!**

CON TITULOS COMO:

- FIREBREATHER
- STAR EVIL
- OOZE
- MEONG
- CRY BABY
- MEGALONIA
- UNDERGROUND
- ROCKET JOCK
- MANCHESTER
- MASH MAN
- BOSS
- HAMBO
- TIMEWARP

**¡Y MUCHOS OTROS MAS!**




Y GOZA EN GRANDE CON...

**THE CHEETAH MEN**

EL TÍTULO QUE CIERRA CON BROCHE DE ORO ESTA ESTUPENDA ENTREGA, CARGADA DE EXPLOSIVA EMOCIÓN, AVENTURAS, Y MOMENTOS EXCITANTES.

SON 52 JUEGOS AL PRECIO DE UN BUEN CARTUCHO... UNA APUESTA SEGURA SIN DUDA.

ASI QUE YA SABES: CLÁVALE LA GARRA A ESTA JOYA PARA **NES y SEGA**

# ¡TODOS NUEVOS! ¡TODOS ORIGINALES!*

* CARTUCHO Y JUEGOS NO LICENCIADOS, NI APROBADOS POR NINTENDO

**PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

# Temas de Interés presenta...

# Piratería

## 2a. Parte

Habiendo alrededor de 279 modelos de consolas piratas en el mundo (como se vio en la primera parte), en lo correspondiente a cartuchos piratas podemos hablar de MILES. Amén de ello, creo oportuno advertir que el sesgo de información analítica que pueda darse -en el presente tema- es grandísimo, al grado que dicha información redundaría en desinformación. Esto, desde luego, no es impedimento para que una vez más haga un mutis reflexivo para dejar de lado, unos minutos, el prejuicio social que impone, así como lo que la programación moderna de texturas hiper reales tiene para ofrecer, con la intención de que juntos hagamos un *flashback* a lo que era la piratería de cartuchos entre 1985 y 1995 (años estimados). Seamos pues, como los visitantes de un museo de este tipo, y dejemos fluir el entendimiento.

Partamos de lo básico: ¿qué es un cartucho pirata?. Podemos resumirlo en dos palabras: COPIA ILEGAL.





Como el pirata no pagaba derechos ni a **Nintendo**, ni a la compañía programadora del juego, tenía la oportunidad de tirar dos anzuelos (principalmente) para atraer a los consumidores (con relativa facilidad) hacia este tipo de material: **1**) un costo mucho menor de estos cartuchos copiados (entre 5 y 10 veces más barato), con materiales maquilados de mala calidad (importaba el contenido, ¿cierto?), y **2**) un supuesto “mejor juego”, pues no solo lo copiaba, sino que podía “hackearlo” para meterle opciones extras (como vidas infinitas), o de plano hacer una modificación al mismo, como si fuese una secuela o un traslado de juego Arcade o de otro sistema; y lo más atractivo aún: meter en un cartucho muchos juegos.

## Plástico gris, azul, rojo, verde...

Aduzco a la explosión demográfica de China, y su elevada demanda de cartuchos piratas (aunque el por qué exacto se me escurra entre las manos) que en América pudimos ver más cartuchos piratas de **Famicom** (*60 pines*) que de **NES** (*72 pines*). Esto no evitó que los piratas, fayuqueros, o estraperlarios también lucraran con el adaptador de 60 a 72 pines (en el caso de México, la posesión de una consola **NES** original era común), aunque casi nunca dijeran que tendríamos problemas, por aquello del chip regional, y su sistema antígeno de “reset, reset, reset”. Esta “indeseable” situación propiciaba un escenario idóneo: el del cartucho pirata haciendo “click” en una consola pirata (por no traer chip de bloqueo), donde los multijuegos eran “toda una gozada” (por algo las “**Family**” y “**Nasas**” se hicieron recomendables).




**Adaptador de 72 a 60 pines**

Pensemos en esto: los cartuchos de **Famicom** venían en muchos colores, mientras que los de **NES** solo venían en gris obscuro (y las salvedades del dorado de **Zelda**, y los títulos “*sin licencia*”, como los negros de **TENGEN**). Como los piratas trataban de imitar en todo a los originales, es probable que hasta en la carcasa tuvieran sus producciones industriales de plástico por colores, con lo que sobraba hasta para hacer carcasas de juegos de **NES**, en esos mismos colores decorativos (el gris claro es característico).

Mientras que en la actualidad a algunos nos cuesta distinguir entre un cartucho de **Famicom** original y uno pirata (por las cuestiones del color del cartucho), en el caso de los cartuchos de **NES** eso fue una ventaja.




**Original**



**Pirata**

Y eso, ¿a mí que me importa?. Como dije en un inicio, el tema es conocer algunos de los causes de la piratería en cuanto a cartuchos de **NES**, sobre todo porque las personas que compramos, actualmente, de esos cartuchos piratas, estamos encasillados en una subcultura llamada coleccionismo (qué absurdo suena eso de coleccionar piratería, pero qué se le hace: la mente es caprichosa). No quiero decir que todos estemos inmersos en esta carrera armamentista, pero créelo: de algo sirve saberlo.

# Samba, capoeira, y un fecundo mercado de piratería

A la sazón, las islas Chinas de Hong Kong y Taiwán encabezaban las listas de producción de cartuchos piratas para **NES**/**Famicom** (se habla de que en 1991 **Nintendo** peleó contra el gobierno Taiwanés, por ser dueño de un 30% de este material), de donde eran distribuidos a bloques regionales de Australia, Europa, y América.

El caso de Brasil es muy particular, pues siendo China el principal vendedor de cartuchos ilegales, en Brasil existió un factor (el más atractivo para todo criminal que huye a este país) de peso: el delito por piratería no era extraditable. Es por ello que el mercado Brasileño de este tiempo parece girar en un universo paralelo de piratería de cartuchos, muchos de los cuales fueron vendidos incluso por quienes comercializaron los originales. Nombres como **Gradiente** y **CCE** son ahora históricos, pues sus cartuchos y consolas piratas (como la *Phantom System*) eran más conocidos que el ***Sistema de Entretenimiento de Nintendo*** (**NES**), que como dato curioso comenzaría a venderse en 1995.

Dada esta “libertad” de robo a la propiedad intelectual ajena, hubo muchos cartuchos piratas exclusivos de Brasil, de hecho hasta había revistas de videojuegos que hablaban de ellos. Mucho de este material aún se pueden conseguir en nuestros países, justo como los cartuchos piratas Taiwaneses.



**Y con ustedes... las “Tartaruga Ninja II”**

Si bien la piratería de cartuchos de **NES** y **Famicom** tuvo su apogeo alrededor de 1990 en la (ex) Unión Soviética, China, y algunos distritos de Brasil, hoy en día se siguen fabricando en menos de lo que canta un gallo, donde compañías como **Game Star**, **Chui** o **Whirlwind Manu** persisten en su fé hacia este mercado.

No me puedo ir sin el aporte reglamentario de esta sección: ¿cómo saber si un cartucho es original o pirata?:

- A excepción de los juegos sin licencia como ***Action 52***, o ***Quatro Adventure***, no existen cartuchos multijuegos originales. Eso sí, los multijuegos piratas son uno de los principales atractivos en este mundo de 8 bits.
- Acuérdate: los originales llevan el solecito dorado, o sello de calidad (visto en el número pasado).
- Un cartucho original de **NES** no viene en colores aguamarina, chocolate, “rococó”. Solo en gris, y punto.
- No es lo mismo un juego *sin licencia*, que un juego *pirata*. El juego *sin licencia* es o-r-i-g-i-n-a-l, pues no es una copia (en teoría) de algún otro juego avalado por **Nintendo**.
- Pudiera darse el caso que el juego pirata no sea copia de un juego de **NES**, pero sí de otro sistema (incluso de un **Arcade**), resultando identificable por su pésima calidad en el *gameplay*.
- El nombre e imágenes: si sabes que el juego se llama “*Circus Charly*”, pues duda un poquito si lees “*Circus Chably IV*”. A veces, los juegos piratas ni siquiera traen nombre, este está mal escrito, o viene en chino. Las imágenes son otro filtro importante, pues pueden venir borrosas, no corresponder al título del juego, o la calcomanía ser más grande/chica que el espacio designado para ella.
- Los cartuchos originales vienen con información de patentes, la palabra “**Nintendo**” tatuada en la placa (cerca de los pines), y un numerito en bajorrelieve en la calcomanía.
- Los cartuchos originales vienen en caja, con manual y papelitos, mientras que los piratas suelen venderse solo en una bolsita de celofán, o incluso sin eso.



### Piratería Bajo Lupa




Sitios como **Nintendo Age** poseen *e-zines* donde se diferencian -diacríticamente- calcomanías (pegotinas), empaques, número de tornillos, grosor, calidad, y dirección en que fue quemado el celofán de una caja original, entre otros microscópicos detalles, para determinar la autenticidad de un cartucho de **Nintendo** (a ese umbral de perfección está llegando este asunto).

Esta publicación (mensual) actualiza constantemente la lista de rarezas, hace adendums, corrige el catálogo de empaques, brinda sugerencias sobre cajas, y otros temas misceláneos sobre compra de cartuchos piratas y originales, así como observaciones y puntos de vista interesantes.

Indispensable para todo coleccionista, lo sea de originales o piratas.

**Tygrus**

Fabrica: **Capcom**

Año: **1998**

Género: **Peleas**

Jugadores: **2**

**Recomendado por: Tygrus**




# MARVEL VS CAPCOM: Clash of Super Heroes




A fin de ubicarnos, este es el legado de **MVSC**:

1) X-Men: Children Of The Atom
2) Marvel Super Heroes
3) X-Men Vs. Street Fighter
4) Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter
**5) Marvel Vs. Capcom: Clash of Super Heroes**
6) Marvel Vs. Capcom 2: New Age Of Heroes

Así pues, esta es la quinta entrega en la serie **VS** de **Marvel** y **Capcom**; y para mi gusto la mejor.

Este es un juego de peleas entre personajes de **Marvel** y **Capcom**. Tú eliges dos personajes para hacer frente a otras duplas, en tu camino por salvar al profesor **Xavier** de las garras de **Onslaught**.

Hay un tercer personaje que estará a nuestra disposición, el cual es llamado "asistente". Dependiendo de cual elijas te darán un número limitado de intervenciones que podrá hacer.




LOS PERSONAJES OCULTOS ABUSAN DE SUS EXAGERADAS CUALIDADES... PERO TAMBIÉN TIENEN COLA QUE LES PISEN

Al ser una recopilación no solo de personajes de dos compañías, sino también de estilos de pelea, tenemos que nuestro equipo puede hacer/tener:

- Combos en tierra y aire.
- Poderes especiales.
- Super ataques marcados por 3 barras de especiales.
- Ataques en equipo.
- Counters (bloqueos que consumen energía).
- Super ataques en equipo.
- Técnicas de liberación y aterrizaje.
- Apoyo del asistente.
- Bloqueo defensivo empujando al atacante.
- Ataques basados en combinación de botones.
- Y por supuesto, ataques que involucran dos o más de estas modalidades.

Con todo esto en mente, sale a relucir que las peleas que se arman son bastante fluídas, dinámicas, de mucha intensidad, y de cierto modo parejas. Eso sin contar que los escenarios están sobrecargados en las series de muchos de estos personajes, con un toque tradicional que sacrifica la espectacularidad por esa asociación a personajes (podemos ver un puente de telarañas tendido entre azoteas del **Daily Bugle**).

Al haber personajes de **Marvel** y **Capcom**, se procuró conservar y acentuar el estereotipo que de ellos se tiene, así pues, vemos a **Megaman** al estilo **Power Fighters,** haciendo uso de su Mega Buster y acompañado de **Rush**; al Cajun **Gambit** con sus ataques de cartas; al **Captain Commando** con sus ataques en equipo; a la sensual **Morrigan** usando un igualmente libinidoso ataque de "Amor Esplendoroso".

Lo más llamativo del juego son la combinación de ataques entre nuestros dos personajes. Algunos recordarán que en **Street Fighter Alpha** se podía hacer un truco para que dos jugadores pelearan contra **M. Bison**, bien, aquí puedes llamar a tus dos personajes a la pelea, siempre y cuando hayas llenado al menos 2 barras de especial; esto lo podrás hacer por tiempo limitado, cuando el escenario se cuaja de colores en un big-bang, durante el cual tus pe-




HASTA 4 PERSONAJES SE PUEDEN BATIR A DUELO SIN CUARTEL




leadores serán infinitos en sus ataques especiales.

Sobre las voces le objeto haber cambiado al varonil anunciante por una versión de adolescente (no preciso si es hombre o mujer) haciendo broadcasting educativo; pero lo que me parece más grave, es el hecho de no decir el nombre del ataque con el que se acaba la trifulca. En relación a los personajes, cuenta con un repertorio decente, pudiendo sentir el coraje de **Jin** en sus exclamaciones de "Blodia Punch", el saliveo de **Venom** en su "We are Venom", o la determinación y patriotismo de **Captain America** en su "Final Justice".



¡¡DUO ATTACK... FINISH!!

En términos generales, de los relevos entre dos personajes (característicos de anteriores entregas), se pasa a la ingeniosa participación conjunta. Sigue habiendo un contador de golpes, pero además, mientras acumulas las especiales puedes llamar a tu compañero para juntos soltar tiros, rayos, telarañas, disparos, y ataques en todo el rectángulo de la pantalla, claro, el rival también puede hacerlo y seguro no te gustará.

El juego cuenta con 15 peleadores elegibles, más 6 escondidos, que son variantes de los existentes.

Vayamos a la historia:

El mutante renegado **Magneto** ha declarado la guerra a la humanidad (al igual que a los **X-Men**). Luego de los estragos que él y sus acólitos han hecho (como el desmembramiento de **Cable**, y la extracción de adamantium al esqueleto de **Wolverine**) **Xavier** (mentor de los **X-Men**) no tiene otra opción más que entrar en su cabeza, y así, dejarlo en coma. De lo que **Xavier** no se ha percatado es que un residuo maligno se incubó en su cuerpo durante el proceso, esperando el momento preciso para emerger triunfante...




LA ESPECTACULARIDAD NO SOLO ESTÁ EN LA PELEA: LAS POSES ESTÁN POR DOQUIER



Mientras tanto, en Detroit City, un hombre conocido como **Bolivar Trask**, ha creado un nuevo Centinela, de mayor tecnología a los habidos para el control de mutantes. Este Centinela ha desaparecido.

No queda mucho más por contar: el residuo se apodera de la psique de **Xavier** en uno de sus momentos más vulnerables, creando un demiurgo con las capacidades psíquicas del telépata más poderoso de la tierra, en conjunto con los poderes magnéticos y ferro-quinéticos de **Magnus**, dentro del envoltorio super-evolucionado del **Centinela** este que les conté, para dar lugar a la entidad psiónica conocida como **Onslaught**, cabeza del resto de los **Centinelas**.

Pero al tiempo de ello, un warp se abre en el horizonte (es casi seguro que originado por un "Chaos Dimension" del **Guantelete Infinito** ganado a Thanos por el pulpo **Shuma Gorath**), dando paso al **¡Universo CAPCOM!**. Algunos héroes como **Megaman**, **Morrigan**, o el futurista **Captain Commando** unen sus fuerzas en contra del mal. ¿Podrán detener a **Onslaguht**?... solo si hacen equipo, porque este es el "**Cataclismo más grande de Superhéroes**".

El juego fue trasladado a Playstation y Dreamcast; traslados que adolescen en el audio y que fallan en las animaciones titilantes de mucha luz, aunque pasables; asimismo, los "chars" fueron fuente de plagio para el motor MUGEN y sus interminables versiones de peleas entre cientos de combatientes.

No me queda mucho más por argumentar (si es que a estas alturas no se ha notado que he procurado hacerlo ver bien), excepto quizás decirles que un "combo 7" se comienza con un golpe débil, y termina con una patada fuerte (pasando por el resto de los botones), para rematar con un especial. Esa es la base de la pelea en tierra y aire, o el gran secreto para comenzar a hacer cosas... infinitas.



**TYGRUS**

## Respondiendo a... L@s Lok@s de la NES



16

### SUPER MARIO BROS.

**¿Cómo destruyes un bloque sin destruir los que están alrededor de él?**




FOTO 1: Destruye dos bloques empalmados del lado izquierdo de la pantalla, y haz que solo se vea la mitad del hueco que se forma. FOTO 2: Salta agachado hacia el hueco que hiciste y deja que el muro te vaya recorriendo hacia la derecha. FOTO 3: Cuando estés avanzando da un salto para destruir el bloque deseado.





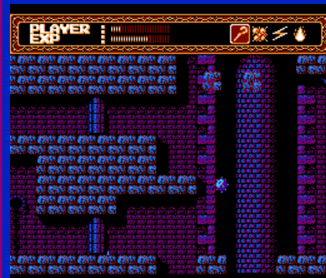




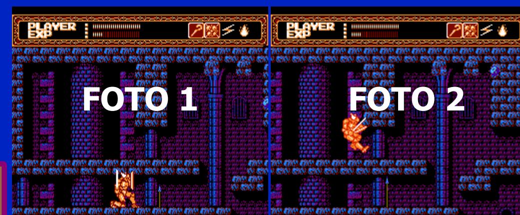

### SWORD MASTER

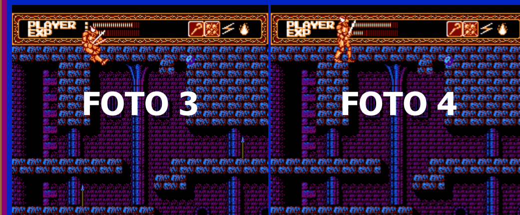
17

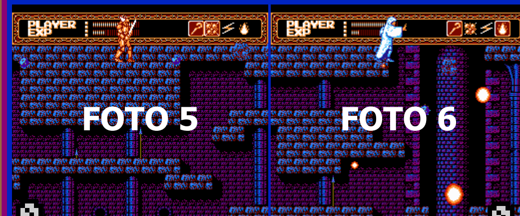
**¿Dónde está el caballero y cómo llegó ahí?**



El maestro de la espada está en el techo. ¿Cómo llegó ahí?... presta atención. **FOTO 1**: Cuando te estés arrastrando por el túnel, deja que te toque la lanza que sale del piso. **FOTO 2**: Cuando te pica hace que caigas arriba (**NOTA**: si pasas la lanza sin que te toque, entonces el truco no funciona, porque activas la trampa del techo). **FOTO 3**: Salta hacia adelante con un doble salto, y deja que la trampa del techo te toque para que te incruste en el muro a tu izquierda. **FOTO 4**: Da un salto para alcanzar el techo del escenario. **FOTO 5**: Oprime y mantén el botón de salto, ahora solo avanza y el caballero dará los saltos en automático... ¡incluso en el aire! (no sueltes el botón de salto). **FOTO 6**: En el techo puedes saltar y el caballero desaparecerá de la pantalla, que fue como conseguí la foto para el acertijo.



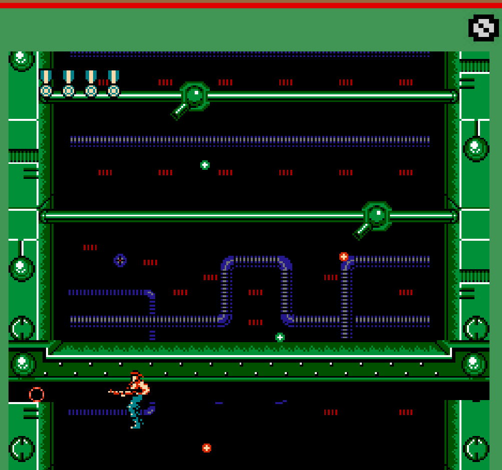




### SUPER C

18

**En la misión 5... ¿Cómo consigues pararte en el aire?**

Esta está fácil: sube al elevador, y enseguida oprime abajo + salto para que tu soldado caiga al vacío, solo que en lugar de morir podrá caminar en la nada. Aguas: el vacío no te mata, pero el scroll sí.



# L@s Lok@s de la NES



19

## ZELDA: A LINK TO THE PAST

**Ya no hay privacía ni en el más apartado lugar de Hyrule... ¿cómo carambas llegaron estos 5 pollos a este granero de Kakariko Village?**














**Pista 1**: Podría ser por la puerta... solo recuerda que Link no puede entrar cargando un pollo, mucho menos **"5"**.

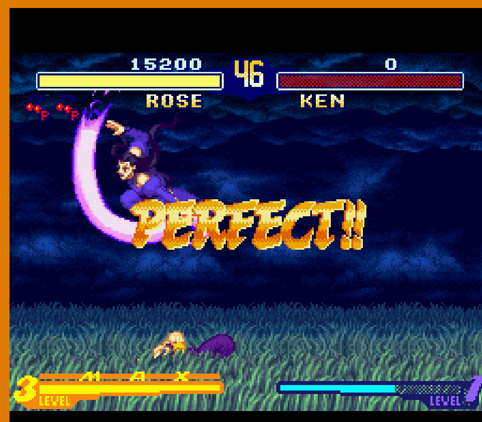
**Pista 2**: Esta bien: no es por la puerta, de hecho, no sé exactamente por donde (pero sí sé como ;-)).

20

## STREET FIGHTER ALPHA 2

**El anunciante ya dijo que venciste a Ken, pero al parecer Rose no lo escuchó, y sigue moviéndose (indefinidamente)... ¿cómo es posible esto?**

Pista: Observa la foto: **Rose** venció a **Ken** con golpe débil...

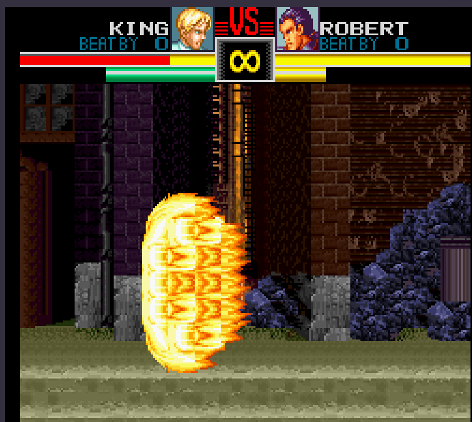



21

## ART OF FIGHTING

**¿A dónde se fueron los peleadores?, y luego de eso ¿cómo haces el super poder "Hoaw-ken", sin aparecerlos? (sip, es pregunta doble).**

**Pista:** Observa que uno de ellos está en condiciones de usar técnica de desesperación.




**Como el SNES ha estado algo descuidado, le agrego algo de picor con tres acertijos. Si lo deseas, busca en Google las respuestas: si acaso, solo hallarás para uno de ellos.**

**Si piensas que ahora sí estuvo excedido, sorry; así es esto del abarrote. Las respuestas en el siguiente número.**

**Mucha suerte (sobre todo para el de AOF), la necesitarás.**

# LA

# INVASION

# HA

# COMENZADO



PARA TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

# Reportaje Especial



# LOS ROBOTS DE MEGAMAN

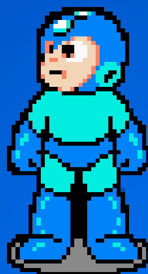
# Reportaje Especial

## INTRODUCCION_

Los grandes científicos e inventores de los infinitos Universos "n", tienen frente a sí el destino de la humanidad. Y detrás: el **Monte Fuji**.

Dos de estos tecnócratas consiguieron, al fin, hacer realidad el sueño de cualquier potencia de primer mundo: la creación de un robot humanoide...

Sobre esta carpeta de fondo, te invito a leer este Reportaje basado en **Los Robots de Megaman**: quid de la saga entre la lucha utópica y el cataclismo robotil. He agregado algunos cuadros de texto de modo arbitrário, con curiosidades, e información sobre los mismos, así como algunas viñetas cómicas para tu deleite. Azul es el misterio más profundo.



## UNA LUZ EN EL SIGLO 20XX_

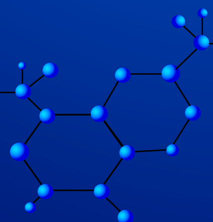
Allá en el espacio, un astro visto en paralaje es la semblanza de un mundo futurista habitado por humanos y máquinas. Su nombre es "**Monstruópolis**", y dudo mucho que sea porque ahí se ha alcanzado la paz perfecta. Miremos.



La historia nos dice que es el siglo **200X**, dados los avances tecnológicos, se busca hacer frente a los retos del mundo con máquinas super pensantes (robots), con la intención de que todos los humanos lleven una vida de jubilado o, de menos puedan pasearse en verano por las Bahamas.

En ese mundo futuro (que no hace falta adivinar que es Japón) el **Dr. Thomas Wright** (**Light** para el resto del mundo, pues los japoneses no conocen la "**L**"), ha creado el primer robot con estas características: **Megaman**.

Así es amigos, el **Dr. Light** roba el fuego sagrado del Olimpo, y lo entrega a los humanoides, sin adivinar las consecuencias (a veces gratas) que esto nos acarrearía.



## TABULA RASA_

NO.000 PROTO MAN
NEW ROBOT PROTOTYPE, BROTHER OF MEGAMAN

NO.001 MEGAMAN
FORMER ASSISTANT TO Dr.RIGHT

NO.002 ROLL
HOUSEKEEPING ROBOT

NO.003 CUTMAN
TIMBER-FELLING ROBOT

NO.004 GUTSMAN
WILDERNESS RECLAMATION ROBOT

NO.005 ICEMAN
ANTARCTIC INVESTI-GATION ROBOT

NO.006 BOMBMAN
GROUND DISRUPTION ROBOT

NO.007 FIREMAN
WASTE DISPOSAL ROBOT

NO.008 ELECMAN
ATOMIC ENERGY CONTROLLER



**Megaman** fue concebido como un asistente para el **Dr. Light** (aunque el ilustrativo manual no lo dice, quizás esto ocasionó que el **Dr. Willy** se sintiera desplazado por una máquina), pero como a ningún científico le gusta trabajar con la casa hecha una pocilga, se dió a la tarea de crear un segundo robot, niña, la Eva de este Adán; y la llamó **Roll**. Este segundo robot se encargaría de las labores domésticas.

Luego de ello, era menester que él y su asistente, el **Dr. Willy**, se abocaran a cosas importantes, y ahora sí crean a 6 robots más para las tareas "de hombres".

**Cutman**: Imagino que los pájaros carpinteros están extintos en el siglo **200X**, pues a este par de *Santa Clauses* se les ocurre hacer un robot con unas tijerotas en la choya, ideal (según ellos) para cortar árboles, como si fuese un leñador. Al menos lo hicieron inoxidable, pues la expectativa era que cortara bosques enteros.

Gutsman: El Goliath del grupo. Él se encargaría de las labores de peso y de construcción, levantando






# Reportaje Especial





grandes rocas como si fuera el Atlas del cuento.

**Iceman:** El se encargaría de las investigaciones en el Ártico (tristemente, en **Monstruópolis** también hay calentamiento global, inversión térmica, y altos IMECA), así que se le confecciona una chambrita 100% de lana.

**Bomberman:** Él se encargaría de abrir los caminos del progreso, explotando... los recursos del medio ambiente (aquí ya comienzan a hacerlos más en serio, y con aptitudes para la guerra).

**Fireman:** Para esas noches románticas, el **Dr. Light** hizo un candelabro parlante; la idea le vino cuando estaba viendo "La Bella y La Bestia", y quiso crear su propio "Lumiere" para fundir metales. La carrera armamentista se veía venir.

**Elecman:** Finalmente, el octavo **Frankenstein** ve la luz. **Elecman** es (al parecer) el más poderoso robot creado hasta ese entonces. Con el poder de controlar la electricidad, y con conocimientos avanzados de física nuclear. Se suponía cuidaría que la energía atómica fuera bien administrada (no se me ocurre un buen ejemplo, sorry).



## MATRIZ MOLECULAR_

Todo protocolo de invención tecnológica exige, por principio de cuentas, que lo que se está creando tenga un punto vulnerable, pues si llegase a caer en manos enemigas se sabría cómo desmantelarlo sin ningún problema.

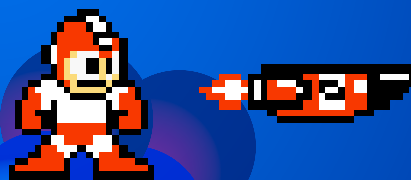


Esta es una cuestión que el **Dr. Light** pasó por alto, ya que el **Dr. Willy**, en su ciego envanecimiento, reprogramó a los robots para que lo obedecieran, y así pudiera conquistar **Monstruópolis** (¡chánfles!, es como la historia del **Dr. Kabuto** y el **Dr. Hell**).

Por suerte, el **Dr. Light** puso una pizca de moral en **Megaman**, lo que ayudó a que no fuera corrompido por el troyano del **Dr. Willy**.

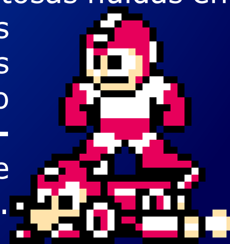


Mientras que el **Dr. Willy** construyó una fortaleza con todo tipo de artefactos y robots que resguardarían a sus nuevas adquisiciones, el **Dr. Light** se centró en hacer de **Megaman** un ***Sintetizoide***. Uno de sus brazos fue modificado a fin de poder liberar disparos de plasma; pero ¿cómo era posible que el **Dr. Light** solo pensase en eso, cuando el **Dr. Willy** no solo tenía un plan, sino todo un ejército de máquinas comandadas por los **Robot Masters** (como se les llamaría, a partir de ese momento)?. Esto se supo al primer momento de que **Megaman** derrotó al primero de estos robots, pues "absorbió su poder". Sí, **Megaman** tenía un talento que el resto de sus enemigos/amigos no tenían.

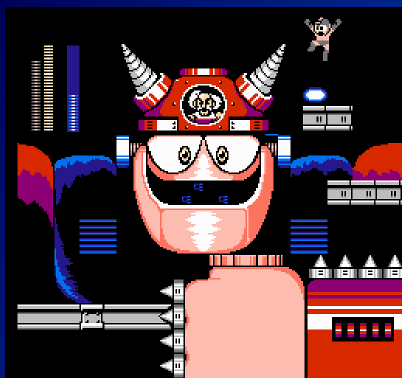


Hubo mejoras que el **Dr. Light** no podía hacer en **Megaman**, pero para compensar esta eventual deficiencia le otorgó dispositivos que le permitirían viajar por el aire, o saltar más alto, etcétera. Una vez que los planes de **Willy** fueron neutralizados, todo parecía volver a la normalidad.

Para la segunda aventura, **Willy** ya no busca hacer robots útiles para el trabajo, ahora se trata de crear auténticas máquinas de guerra, como el caso de **Airman**, quien podía provocar tornados, y no se diga el peligroso **Crashman**; dando un total de 8 nuevos **Robot Masters**. El **Dr. Willy** parecía ir un paso adelante del **Dr. Light**, o así lo demostraba cada uno de sus artefactos, y sus muy exitosas huídas en **OVNI** (con ese movimiento de cejas retador). **Megaman** salvó el día más de 6 veces señores; de no haber sido por él, el destino de **Monstruópolis** hubiese sido catastrófico (no se diga la reputación del **Dr. Light**).



# Reportaje Especial

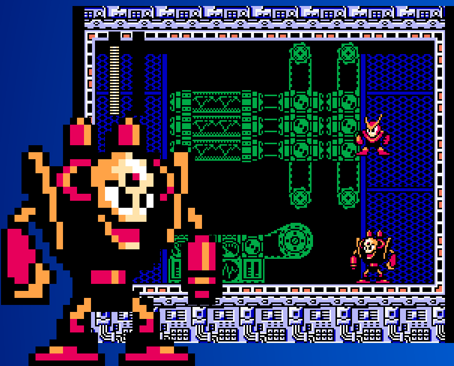


Es hasta la tercera aventura que vemos mejoras en **Megaman**: el **Dr. Light** le implementa una barrida. Pero además de ello le hace una mascota, el fiel perro transformer **Rush**, el cual haría la función de los dispositivos de salto y vuelo de las entregas pasadas.

El **Dr. Willy**, por su parte, seguía con la construcción de los 8 **Robot Masters** reglamentarios por entrega, pero además de ello roba un peligroso elemento, y hace su primer Mecha: **Gamma** (una cuadrilla de **Hulks** hubiése sido mejor), el super robot que ni el gran **Megaman** podría detener. Otro error de cálculo.

***"Crashman"*** es el único robot de la saga con el nombre erróneo. Su verdadero nombre es "***Clashman***", pero como en japonés no existe la "**L**", comúnmente se cambia por "**R**". Curiosamente ambos nombres le sentaron muy bien, pues su arma son unas bombas de "choque" que hacen "crash".

En el caso del ***Dr. Wright***, ahora lo conocemos como ***Dr. Light***, no obstante, al final de **Megaman III** aparece en la bitácora con el nombre de "***Right***" (sin la "**W**").



Pero ese no era el único As que el malévolo **Albert W. Willy** guardaba bajo su manga: luego de que **Megaman** venciese a los 8 **Robot Masters** de esta aventura, se las habría de ver contra 8 sintetizoides, una especie de **Robots Calavera** capaces de absorber el conocimiento de otros robots. Sí, el **Dr. Willy** hace que estos sintetizoides adapten las capacidades de los robots de **Megaman II**, algo que para **Megaman** era nuevo, pero que no por ello se vió impedido para desmantelarlos. E ir por **Gamma** y **Willy**.

**Megaman III** es considerado la cúspide en la saga, no solo por este despliegue de tácticas por parte del **Dr. Willy**, sino porque ahí mismo nos enteramos que ¡**Megaman** tiene un hermano!. La historia estaba llegando a su climax, y queríamos saber más...



El nombre de este hermano perdido es **Protoman**, o **Breakman,** y a partir de este episodio jugará un papel clave dentro de la historia de tuercas y tornillos. En todos estos años, ha existido un balance dentro de toda esta anarquía, pues cada uno de los **Robot Masters** creados por el **Dr. Willy** están basados en un sistema de "piedra, papel, tijera", donde el arma de alguno de ellos podría ser letal para otro, pero no hacer daño a un tercero.

Para **Megaman IV** se echa de menos la ausencia de **Protoman**, y en su lugar, un nuevo científico hace acto de aparición: **Dr. Cossack**, quien por motivos (en principio) desconocidos asiste al **Dr. Willy**. Los robots de este episodio son de los más flojos de toda la saga, aunque nos encontramos con el único **Robot Master** que posee un ataque que al ser usado no te salvas. Hablo de la lluvia ácida de **Toad Man**.

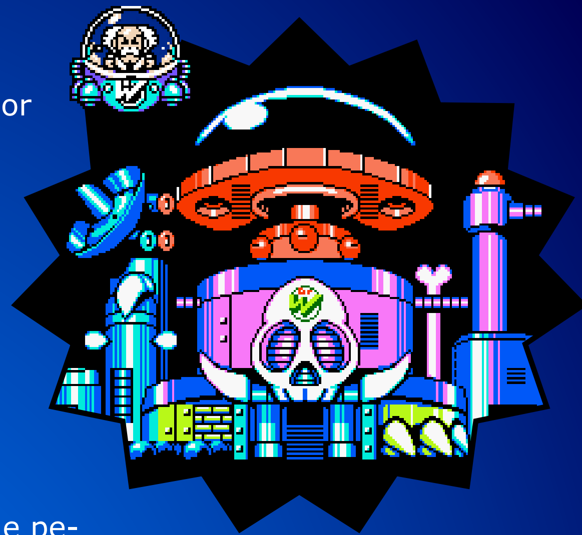
Así, desde esos años desconocidos de **200X** y **20XX**, y a la luz de sucesos de trascendencia como los ocurridos en las tres primeras partes, el patrón se ha repetido. El ingenioso y nefario **Dr. Willy** ha hecho tandas de 8 robots por secuela, variándole al plan, más siendo constante en su afán por dominar **Monstruópolis**. **Protoman** hará un controvertido regreso en la quinta parte, para así sellar su despedida en un final de película, y con ese silbido que es como un himno a la familia que no puede tener.



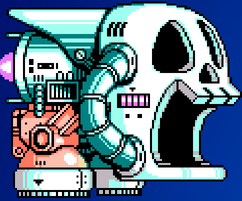
Por su parte, el **Dr. Light** se ha conformado con aceitar a **Megaman**, y otras infimas mejoras y adaptaciones... ¿tan modesto es como para creer que este previsible plan le funcionará por mucho tiempo?... solo el tiempo lo dirá.

# Reportaje Especial

## CRANEOS Y OVNIS_



Uno de los principales atractivos de la saga de **Megaman** son, por supuesto, sus robots, aunque también hay que reconocer que cada una de las fortalezas del **Dr. Willy** son un derroche de tecnología con robots por todos lados, desde conejos que lanzan zanahorias teledirigidas hasta prensas con picos con el más sutíl patrón de programación. Pero si somos observadores, notaremos que los vehículos finales (esos cuando la situación se pone álgida), muestran la figura de un cráneo. Los hay desde tanques, dinos, naves, y muchos otros más, aunque por principio de cuentas vemos el cráneo en la fachada de las fortalezas.



Tibias, calaveras, craneos... como que el **Dr. Willy** tiene complejo de perro, pero sus bonitos juguetes sinceramente se le envidian.



SKULL MAN_

Siendo que el **Dr. Willy** osa representar su tarea con el estandarte del cráneo, sería hasta **Megaman IV** que se le prende el foco y crea un **Robot Master** con esta figura: **Skull Man**.

Con el correr del tiempo, el horizonte de la historia se fue acentuando con detalles como el del cráneo, en donde no solo se remarcaban las preferencias idílicas de cada uno de los científicos, sino que el simbolismo empleado iba moldeando algunos estereotipos que aún hoy en día se tienen de este legado.

***"Metal Man"*** poseé el arma más versátil de las 6 entregas: el **Metal Blade**.

Puedes hacer uso de estas sierras con gran efectividad, incluso lanzarlas en diagonales. Y lo mejor es que son casi interminables.

Así, los más apegados a cada una de las secuelas, sabíamos qué esperar de cada nueva entrega, más no lo digo por copiar el motor gráfico, sino por la expectativa de ver los nuevos **Robot Masters**, y desde luego, las invenciones del **Dr. Willy** en base a los cráneos.

Nótese que **Megaman** es el mismo robot en cualquiera de las seis partes. **Lo mismo nunca fue tan diferente**.

➜ NEXT

**ENLACES RECOMENDADOS**

**FREE X BRESSE**
http://freexbresse.free.fr/mmf/

**MEGAMAN 2000**
http://www.geocities.com/mmxlee/

**THE MECHANICAL MANIACS**
http://www.themechanicalmaniacs.com/

**MEGAMAN HOME PAGE**
http://www.mmhp.net



: 02

# Reportaje Especial



LISTADO DE ROBOTS_

## MEGAMAN 2 (A-Z)

No. 9: AIR MAN

No. 10: BUBBLE MAN

No. 11: CRASH MAN

No. 12: FLASH MAN

No. 13: HEAT MAN

No. 14: METAL MAN

No. 15: QUICK MAN

No. 16: WOOD MAN

## MET



Si hay que hablar de algún robot secundario de la saga de **Megaman,** no hay uno tan bien parecido como **MET**. Apóquimo de Metall, Metool, Mettena, Mettaur, etc., este pequeño "casco de soldado" nunca ha dado la cara, pero es normal verlo dentro de la saga en múltiples formas y/o vehículos.

Es tanta la fé que el El **Dr. Willy** le ha tenido a **MET**, que hasta en las entregas "X" se le puede ver con la misma constancia.

## MEGAMAN I

No. 0: PROTOMAN

No. 1: MEGAMAN

No. 2: ROLL

No. 3: CUTMAN

No. 4: GUTSMAN

No. 5: ICEMAN

No. 6:BOMBMAN

No. 7:FIREMAN

No. 8: ELECMAN



## MEGAMAN III

No. 17: NEEDLE MAN

No. 18: MAGNET MAN

No. 19: GEMINI MAN

No. 20: HARD MAN

No. 21: TOP MAN

No. 22: SNAKE MAN

No. 23: SPARK MAN

No. 24: SHADOW MAN

## MEGAMAN V

No. 33: GRAVITY MAN

No. 34: WAVE MAN

No. 35: STONE MAN

No. 36: GYRO MAN

No. 37: STAR MAN

No. 38: CHARGE MAN

No. 39: NAPALM MAN

No. 40: CRYSTAL MAN

## MEGAMAN IV

No. 25: BRIGHT MAN

No. 26: PHARAOH MAN

No. 27: DRILL MAN

No. 28: RING MAN

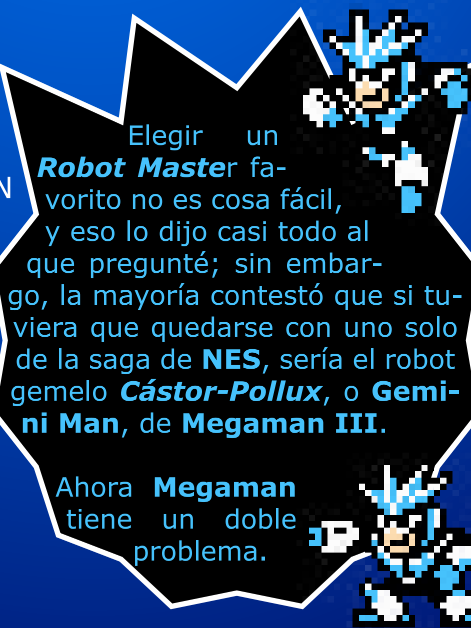
TOAD MAN

No. 30: DUST MAN

No. 31: DIVE MAN

No. 32: SKULL MAN






## MEGAMAN VI

No. 41: BLIZZARD-MAN

No. 42: CENTAUR-MAN

No. 43: FLAMEMAN

No. 44: KNIGHTMAN

No. 45: PLANTMAN

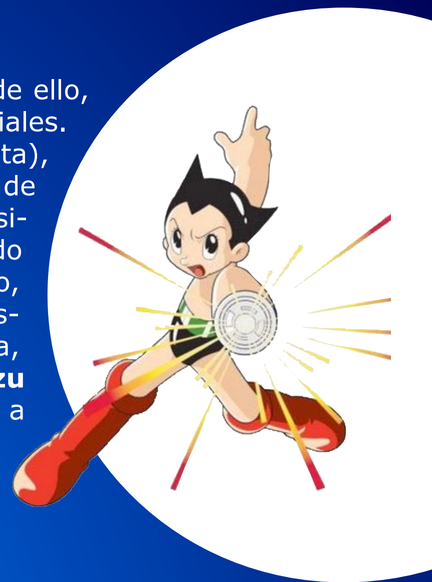
No. 46: TOMAHAWKMAN

No. 47: WINDMAN

No. 48: YAMATOMAN

ALFA CREADORA_

## ASTRO BOY Y EL FACTOR OMEGA



No es un misterio que la tecnología es pilar de la sociedad japonesa, y como reflejo de ello, muchos de sus mangas y animes nos hablan de robots y sus cursis relaciones sociales. Pero para hacerlo más interesante (y atractivo para la gente de la década de los sesenta), **Osamu Tezuka** no solo se conformó con ello, pues aún con sus escenarios urbanos de concretos translúcidos, vehículos bioenergéticos, y esferas equilibradas en exageradísimas torres puntiagudas, ofreció una historia futurista que detona en un drama demasiado humano: el científico (y doctor) **Tenma** pierde a su hijo en un accidente automovilístico, por lo que crea a un robot llamado **Astro** (como el perro de los supersónicos) como sustituto, pero se da cuenta que este robot no posee sentimientos humanos... y lo rechaza, vendiéndolo al cruel dueño de un circo. Luego de un tiempo, el Profesor **Ochanomizu** (salud), Ministro de Ciencias, lo descubre y consigue quedarse con su tutela. Dándo a **Astro** un trato gentil y honesto le enseña el valor de estas virtudes, al tiempo que descubre los poderes que **Astro** poseé, muy superiores a los de cualquier robot; y así es como nace **Astro Boy**, para luchar contra el crimen y todo su ejército de **Mechas**. Todo eso, en un gran anime que conserva la atmósfera de cotidianiedad ultra moderna.

**Astro Boy** es el "Pinocho" del anime, y el personaje en el cual **Keiji Inafune** se basó para dar vida a **Megaman**.

## PROTOMAN, ROBOT No. 0

Con la música haciendo bacanales de Twist, **Keiji Inafune** parece inmerso en esta locura melómana, al punto de bautizar a sus robots como "**Rockman**" y "**Roll**". Pero antes de **Rockman** hubo un prototipo creado por el **Dr. Light**: el hermano errático de **Megaman**, llamado **Blues** (**Protoman**, **Breakman**), imagino que derivado del tinte de misterio y melancolía que ya se dejaba sentir desde el final de **Megaman II**, y para el circunloquio de que se impregnó en la tercera parte.

**Protoman** (como buena gota de aceite que no se mezcla con agua) se mantiene al márgen de la pelea entre **Light** y **Willy**, no solo porque su cuerpo poseé un defecto en su sistema de energía, sino porque su cabeza parece tener un corto circuito que le ocasiona confusión y terribles jaquecas. **Protoman** usa gafas, casco, y bufanda, muy al estilo de un corredor de *NASCAR*, pero se dice que bajo ese atuendo es idéntico a **Megaman**. Su cañón de plasma es más poderoso que el "**Megabuster**" de **Megaman**, ya que efectua una explosión de **big-bang** (aunque también él resulta dañado al usarla). Su distintivo principal es el escudo "**Proto**". **Protoman** también puede sintetizar los poderes de aquellos **Robot Masters** que vence. Algo más allá de la corrupción de su sistema (y entendimiento) lo orilla a proteger a su hermano.

## BIG GUY & RUSTY (THE BOY ROBOT)

De la mano creativa de **Frank Miller** (*Elektra*, *DK*, *Sin City*) ***Dark Horse*** nos ofrece a **"Big Guy y Rusty Boy"**. **Rusty** es el niño robot más avanzado de **Nueva Tronic,** una matriz híbrida de emociones y poderes "nucleoprotónicos". En estas urbes renacentistas, y mundos virtuales de horizontes negros y renders verdes (con uno que otro trapezoide antigravitacional), **Rusty** está bajo la tutela de "**Big Guy**", un armatoste al cual se supone reemplazará, en su cruzada contra el mal de esta generación: "**La Legión Ex Maquina**", seis super desarrollados robots que buscan aniquilar a la humanidad para dar paso a una "**Robotopia**". **Rusty** sueña con ser un gran robot como **Big Guy**, a quien guarda un cariño sin igual, sin saber que es en realidad una armadura controlada por un humano (el saber la verdad puede hacer que estalle su plexo emocional, y si no pasase eso, pues... no se le puede pedir a un niño que guarde un secreto). Su cuento favorito es **Pinocho**, más él no quiere ser humano. La **Dra. Slate** fue la encargada de darle emociones, así que es como su madre, y como tal, le prohibe navegar por el malicioso (pero envidiable) internet de esta época.



# Reportaje Especial

## CURIOSIDADES_

### Bubble Bat y Mr. X



**Bubble Bat** es otro robot recurrente de la serie al que vemos en más de un episodio de la serie aunque, contrario a nuestra lógica, este **Vampiro** es invulnerable cuando está dormido (hecho burbuja).

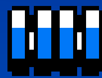


Por otro lado, si no has adivinado quien es el misterioso **Mr. X**, al menos podemos apreciar su disfraz de **Vampiro**, a imitación de este ángel de la noche.



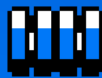
La saga de **Megaman** tiene mil y una curiosidades, que faltaría espacio para citar todas ellas. Por ello, he optado por relatar solo algunas cuantas, sobre todo las que tienen que ver con los robots, por ser un reportaje de esta índole.

**Roll** es la primera mujer robot creada por estos científicos, y como haciendo hincapié a la idiosincrasia machista, su labor son las tareas domésticas.

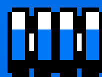


Una vez que el **Dr. Willy** reprogramó a los robots originales, es evidente que el **Dr. Light** no tuvo tiempo de hacer grandes cosas, pero solo adaptó a **Megaman** un disparador de algú tipo de plasma (entre esos atributos inapreciables a primera vista, de los que he hablado arriba), sin embargo, si **Megaman** era un robot hay varios detalles que lo hacen humano: tiene cabello que se agita con el viento, parpadea, cuando es tocado hace gestos de dolor (en algunos spin-offs hasta **Rush** llega a gruñir), y quizás el más importante es que cuando su "termómetro" (así lo dice el manual) llega a cero, su cuerpo no explota o se desmantela, sino que se hace moléculas ¡como si fuese un ser orgánico!, e igual ocurre con el resto de los **Robot Masters**.





Dime de qué presumes, y te diré de qué careces: la totalidad de los **Robot Masters** (excepto **Roll**) ostentan la palabra "**MAN**".



Es normal decir que **Megaman** es un ser mitad hombre, mitad máquina, pero se juega con la teoría de que es más máquina sintetizoide, y ¿cuál es la diferencia con un humano super avanzado?, simplemente que no ha alcanzado un nivel de pensamiento "evolutivo" (aunque al parecer sus sentimientos sí estén cambiando), como ha sido el caso de "**X**", el **Megaman** del futuro, cuya creación daría lugar (años más tarde) a una nueva raza de Robots llamados "**Reploides**" (por estas características de pensamiento autónomo).



Como sabemos, dentro del torbellino llamado "continuidad" todo es posible, incluso los sucesos o historias "jamás contados", como la ocasión en que el **Dr. Willy** revela que es un extraterrestre (en **Megaman II**), o la fallida duplicación de **Protoman**, o la iclonación de **Megaman**!. Por cierto, que si te preguntabas cuál es el poder

Mi Reino por un **Varia Suit**_

que hace más daño a este último, son las serpientes de **Snake Man** (de **Megaman III**), y la serpiente es el símbolo del conocimiento... ¡hora de jugar con las hipótesis!.

Uno de los temas más controvertidos sobre **Megaman** son sus cajas. La de **Megaman I** es considerada de las peores en la historia de la consola (quizás porque la franquicia es de sobra conocida), y sean versiones Europeas o Americanas, en las primeras partes muestran a **Megaman** como humano, y hasta con una pistola. Algo que en definitiva debe conocerse y verse.

Es probable que en Monstruópolis estén extintos gran parte de los animales, pues al final de **Megaman III** vemos la toma de un pájaro robot posándose en un árbol.

Hablando de armas, en **Megaman II** pasa algo sorprendente: derrota a **Heat Man**, y luego ve a enfrentar a **Wood Man**, carga el arma **Atomic Fire** a su máxima potencia, y ¡de un solo disparo te lo cargarás!.

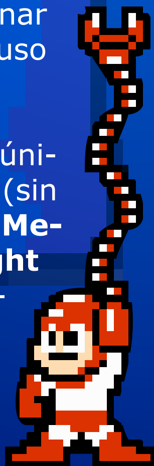


Y sobre **Wood Man**, observa el detalle de cómo se golpea el pecho como si fuese un gorila.

El **Dr. Thomas Light** es como la versión de **Thomas Alva Edison**. El **Dr. Albert Willy** es la viva imagen del alter ego de **Albert Einstein**.

Todos los robots de la saga tienen un número asignado, excepto los de **Megaman II**, a los que podemos ordenar alfabéticamente, mismo criterio que se uso para los de **Megaman VI**.

El **Wire** de **Megaman IV** es la única herramienta interconstruída (sin contar su cañón de plasma) de **Megaman**. Curiosamente, no es el **Dr. Light** quien se lo implementa, sino que el propio **Megaman** lo encuentra en un oculto recoveco bajo el agua.



El cambio de nombre entre **Rockman** (Japón) y **Megaman** (resto del mundo), se debe a que fuera de Japón estaba patentado por **SR&D** un audífono amplificador de guitarra con el nombre de **Rockman**.




Una de las grandes sorpresas que dió Megaman fue mostrarnos que bajo su casco hay una abultada y rebelde cabellera (sin gel "moco de gorila" como ***Astro Boy*** o ***Rusty***). Como regalo de intro, o de cualquier final, bien valió la pena.



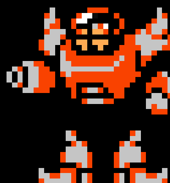


## LOS ROBOTS DE PROTOMAN

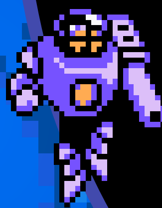


La quinta aventura de **Megaman** es un guiño a **Protoman**.

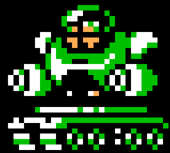
En ella, **Protoman** tiene su propia fortaleza, y no solo eso, sino que además inventa 4 **Robot Masters**, que atendiendo al nombre de "**Darkman**" son tan peligrosos como cualquier otro creado por el **Dr. Willy**, de hecho son de los pocos robots que explotan el control de una manera asombrosa, casi al nivel de **Megaman III**.

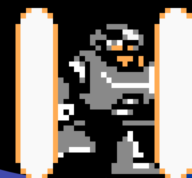


Es muy cierto que estos robots no pueden mimetizar a otros **Robot Masters** de entregas pasadas, pero para ser el primer intento de un presumiblemente **Protoman**, no esta nada mal.



Observa que todos ellos poseen una especie de bola de cristal en la cabeza, a modo de identidad.



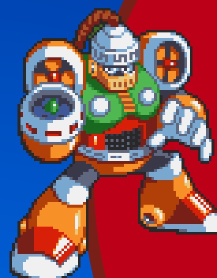


# Reportaje Especial

+ HUMOR MAGAZINNES_




## DISEÑA UN ROBOT



A finales de 1992 **Nintendo Power** lanzó una convocatoria para **Estados Unidos** y **Canada**, en la cual los videojugadores podían enviar sus diseños de **Robot Masters**, pues los 2 robots ganadores tendrían el privilegio de aparecer en la sexta y última entrega de la serie.

Los ganadores fueron **Wind Man** y **Knight Man**, los únicos dos robots de la camada que no fueron creados por algún Japonés.



Este tipo de concursos se siguen dando por parte de **CAPCOM**.





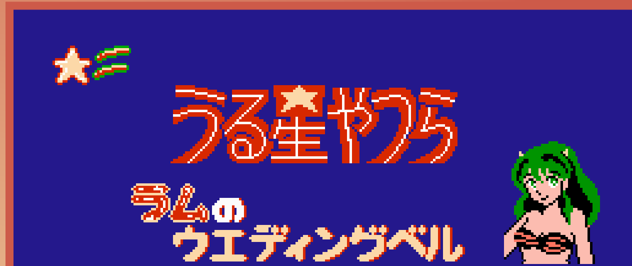




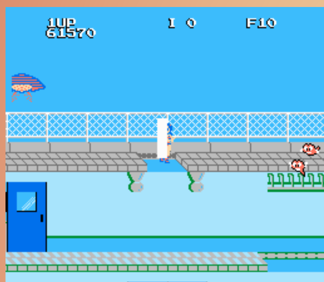

TYGRUS

# Area 404
## Juego No Encontrado

**Por: Tygrus**

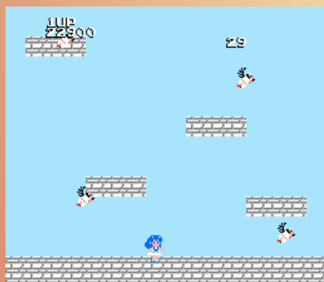



Tengo que admitirlo: algunas cosas en mi vida son un desastre, como el hecho de que tenga que recargar los cables de mi consola con una calceta para que pase la corriente; o saber que mis pocas adquisiciones apenas si valdrán para una comida decente de aniversario (por mencionar las menos peores).



Esto no puede ser otra cosa más que una abducción extraterrestre

Esto, desde luego, no llega al grado de tragedia, pues con el multijuegos pirata que me quedó, me puse a rejugar muchos de esos títulos que no salieron de la isla del Dr. Miyamoto, juegos como: **Urusei Yatsura: Lum No Wedding Bell**, aka **Infant School**.



Encuentra al zorrito e irás a la escena de bonus, donde Yatsura puede volar

De que los había peores no hay duda, y no lo digo porque ahora le abra un paréntesis, sino porque tiene trama, items ocultos, bonus, sobradas animaciones (¡Yatsura crece, y cambia ropita!, ¡y puede trepar como soldado Contra!), premios, reto... cosas que en días de su efímera existencia (1986) se agradecía de sobra.

El juego está basado en un manga (y anime) de *Rumiko Takahashi* (**Ranma 1/2, Inu-Yasha**). Sin meterme en problemas con el manga, aquí se trata de tomar el rol de una niña llamada Urusei Yatsura, en su intento por escapar de una escuela o embrujada, o que está siendo consumida por la lava (en estos días, todo juego viejito parece un survival, ¡a que sí!). Pero no se crea que esta escuela es de esas del Programa de Solidaridad, sino que es una escuelita muy "nice", con compañeritas envidiosas, animales exóticos como de Hogwarts, y ¡escaleras eléctricas!.

La niña esta puede disparar rayos de sus manos para quitarse algunas moscas, cacatuos, pterodáctilos, etc., quienes quieren impedir que llegue a la azotea (objetivo del juego), y se trepe a su OVNI, ahh, es que se me olvidaba decirles que Yatsura es extraterrestre. Una vez esto, llegará al siguiente grado de escuela, más crecidita, y así seguirá por un total de 6 niveles (pre-escolar, primaria, secundaria, preparatoria, el bendito trabajo, y finalmente ¡la iglesia y el bodorrio!).



Nadie se mete con el amigo de Yatsura: el tigre Jariten

Por el camino hay algunos trampolines que te ayudan a subir más rápido, pero cuida que no haya animales cerca, que esto de la física en los personajes de los videojuegos es una... lamentable mala decisión de los programadores: no la puedes mover en el aire y cualquiera de estos animalitos te aniquilará con un toque.

El juego comienza fácil, pero en breve se torna difícil, pues los enemigos se apretujan en la pantalla, pudiendo dos o hasta tres de ellos ocupar un mismo espacio, y si los eliminamos con dos rayos, entonces tenemos algo así como un solo enemigo a eliminarse de seis tiros. En cada escuela Yatsura va en bragas y brasier, así que si por ahí encuentras su ropita, no seas "malora" y pónsela, y así aguantarás dos toques. Pero si aparte de conseguir la ropita descubres una estrella, entonces no solo se hará intocable, sino que llamará a su amigo Jariten (el tigre), quien podrá pisar el aire, convertir a los enemigos en peces, y como en plena cuaresma: hartarse de pescado. Otro item oculto llama al profesor, quien se te pone de escudo.



El fiel OVNI te hará crecer a la velocidad de las Zucaritas de Kellogs

Cada escuela se compone de varios pisos, donde será fácil errar el camino, pese a que algunas puertas fungen como warps. La lava es como el contador de tiempo, pues te apresura a tomar decisiones; como tip, en el piso verás algunas "X" encerradas en un círculo, lo que quiere decir que por ahí no debes ir. NOTA: aunque no sea el camino, da saltos sin avanzar, pues podría haber oculto algún premio, bonus stage, o switch para las bases que te permitirán continuar tu avance. Cuando por fin llegues a la azotea vendrá por tí un OVNI, o parachute, o planeador... algo complicado decir qué es, pues los gráficos no son malos, sino que no supieron dibujarlos bien. Luego del escape Yatsura crece, y de nueva cuenta su escuela es presa de la lava, *and so on*.

El colorido del juego tira a lo claro, o sea que no te cansará la vista. La música es indistinta. El reto ya lo dije, es alto y frustrante: antes de avanzar o trepar elimina a toda sabandija que veas, te ahorrarás azotar el control contra la pared.

Como sé que difícilmente lo jugarán, permitan que cuente el final (¡SPOILER A LA VISTA!): Yatsura, con todo y marcha nupcial, va al encuentro de Ataru (el novio, charrito monta perros, véase como camina), se besan pero parece que le pasa los bichos interplanetarios, pues Ataru se revuelca en el piso... ¡Vaya final!.

Se dice que por cada juego que salió de Japón, doce de ellos se quedaron... no es difícil adivinar las causas, sin embargo, **Infant School** hubiese sido una buena opción de aquellos días, donde el juego estaba muy Occidentalizado (o patriotizado). Hoy día no es la gran cosa, pero sí tiene las armas suficientes como para escalar el aburrimiento, escaparse de la isla Japonesa, y tocar a la puerta de tu casa.




## POWERPAK

**Compañía:** RetroZone

**Año:** 2007

**Sitio Web:** www.retrousb.com

**Formato:** Cartucho compatible

**Precio estimado:** 135 USD

**NOTA**

Recuerda que en MagazinNES no nos responsabilizamos por el contenido, funcionamiento, consecuencias, u otros, de productos como el POWERPAK; solo somos fuente de información, y nada más. Toma tus precauciones si deseas adquirir uno de ellos.

Visita www.retrousb.com para mayor información.

PD La letra en chiquito porque el aviso es importante.




**Volcar un(a) rom no es el resultado de acelerar un cartucho a 300 km/h en una carretera con muchas intersecciones y curvas peligrosas, sin semáforos, y en horas pico... simplemente es extraer el programa del cartucho hacia, digamos, una tarjetita *Compact Flash* (CF). Y es aquí donde entra en acción el presente artilugio.**

**El POWERPAK es un cartucho similar a uno de NES (72 pines), con la diferencia de que no incluye juego. Todo lo que hay que hacer es copiar las roms (juegos) deseadas en una tarjeta CF, e introducirla en la ranura del POWERPAK, meter este a la consola, y listo: podrás jugar esos juegos que hayas cargado.**



**Cuenta la leyenda que una vez que TENGEN (ver la *Marca Registrada* del número 5 de *MagazinNES*) hizo su famoso "chip de conejo", se le tomaron fotos microscópicas y se hicieron otra clase de experimentos al chip de bloqueo regional, y en 2006 se descubrió que este chip tenía interconstruido un modo de "prueba", lo que le permitía acceder al estado interno del dispositivo; con ello sabido, solo fue cuestión de tiempo para que el chip de bloqueo regional quedara completamente anulado, con otro que ahora conocemos como "CIClone".**

**El resultado es mostrado en este POWERPAK, al cual solo hay que agregar una tarjeta *Compact Flash* con juegos cargados (roms) en su formato nativo (.nes), y listo: tendremos un cartucho multijuegos, con opciones de gamegenie, y salvado, y con una amplia compatibilidad con los juegos de NES.**

**LISTA DE COMPATIBILIDAD:**
**El POWERPAK es compatible con el NES, versiones NTSC, PAL A y B, y probablemente con otras versiones asiáticas y australianas. Funciona también con el FAMICOM, con un debido convertidor de 72 a 60 pines; aunque no se garantiza su funcionamiento con clónicas.**

**INFORMACIÓN TÉCNICA:**
**No sé mucho de esto, pero comparto lo que clama el documento anexo: espacio de 512KB prg, batería ram de 32KB, 512KB chr, rom de "bootaje". Contiene un "dispositivo semiconductor con bloques de lógica"; este dispositivo (reprogramable) permite el entendimiento entre el cartucho POWERPAK y el CPU del sistema (NES), además de tener memoria ram extra para los gráficos. En conjunto, tenemos un procesamiento llamado NES 6502, que lo controla todo.**




**CONTENIDO:**
**Cartucho de 72 pines, cubierta protectora, manual, e instructivo. No incluye la tarjeta FC ni el lector (?).**

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 |
| 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 |
| 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 |
| 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 |
| 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 |
| 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 |
| 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 |
| 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 |
| 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 |
| 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 |
| 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 |
| 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 |
| 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 |

| | |
|---|---|
| Bad Mapper | 21 |
| Good | 65 |
| Buggy | 5 |
| Planned | 37 |
| Unused | 128 |
| Total | 256 |

**Este es el esquema de mappers y su comportamiento. Muchos juegos de NES usan los primeros 4 mappers (*Super Mario Bros. 3* usa el mapper 4, otros serían los *Megamanes*, *Contra, Super C*, etc.), así que por ese lado no le veo problema, pero sí por la parte de la "nostalgia a 135 usd".**

**Tygrus**

# Natural Born Heroes

## Demon´s Crest

Venciendo a...
¡Dark Demon!

Si creíste que los vampiros de la *Tierra de Mu* (***Illusion of Gaia/ Time***) estaban pelados, es porque no te las has visto cara a caras contra **Dark Demon**, el jefe final de ***Demon´s Crest***.



Aún llevando la **Ultimate Gargoyle**, todos los contenedores de energía, y todas las pócimas de recuperación, es un rival que te hará llorar, sufrir, y suplicar hasta la última gota. Pero vamos a la táctica, que luego de tanto sacrificio y resignación salió algo bueno: el descubrimiento de cómo vencerlo sin perder la autoestima. Ni al viejo amigo llamado **Super Nintendo**.

### LO QUE HAY QUE SABER ANTES DE PONERSE CON SANSÓN A LAS PATADAS

En otro momento daré la ubicación de todos los contenedores de energía, por ahora (que nos ocupa vencer al demonio de la obscuridad) te doy el password para que ya tengas todos esos contenedores, y todos los aditamentos.




No todo es maravilloso, pues los contadores de pócimas están vacíos, y el oro esta en cero. Por eso, empezaremos por ahí.



Dirígete al pueblo que está en la esquina inferior izquierda del mapa, marcado con un número II romano. Aquí ve destruyendo cristales, vasijas, y cuanto objeto se deje (el anuncio de EXIT también se puede destruir). Encontrarás monedas con valor de 1, 5, y 20, entra y sal de ese pueblo tantas veces como sea necesario hasta que juntes 700 unidades de oro.

Ya que hiciste tu ahorro, dirígete (en ese mismo pueblo) a la tienda que está ubicada en la esquina superior derecha, usa la ***Ultimate Gargoyle*** para que no tengas problemas para alcanzarla.



Dentro de ella compra 5 **Ginseng**, y no, no es para que tengas un cabello sedoso y crespo, son vitales para que tengas una oportunidad en cien de derrotar a ***Dark Demon***, quien posee la cresta infinita, y por ello se entenderá lo duro que es.




### CONTROLES DE LA ULTIMATE GARGOYLE

**A: Aleteas.**

**B: Salto. Si lo oprimes en el aire flotas. Si lo oprimes nuevamente caes.**

**X: Usas la pócima equipada.**

**Y: Disparas.**

**START: Menú.**



### USO DE LOS TALISMANES

**Crown: Aumenta las posibilidades de hallar puntos de salud.**

**Skull: Aumenta las posibilidades de hallar dinero (esta debes usarla en el pueblo II, para juntar dinero más rápido).**

**Armor: Aumenta tu defensa.**

**Fang: Aumenta el poder de tus disparos.**

**Hand: Aumenta la velocidad de tus disparos.**



## AL ENCUENTRO DE UNA CRIATURA INFERNAL




Dark Demon se encuentra en la esquina superior derecha del mapa. Con el password que te dí verás una construcción habilitada. Vamos por él.

Para empezar equípate con la ***Ultimate Gargoyle***, el talismán ARMOR, y con un Ginseng. Debes saber que tiene dos transformaciones, a continuación te diré qué hacer en cada una de ellas.

## TRANSFORMACIÓN 1: CALAVERAS Y CRÁNEOS

Sus ataques son:

1) Lanzar una esferita negra que te persigue. Mantente esquivándola, pues si la destruyes aparecerá otra inmediatamente. Es el ataque más molesto que tiene.

2) Lanzar boomerangs por toda la pantalla. Observa el patrón, y verás que 4 de ellos salen disparados en diagonales, y 4 en línea recta; también esquívalos.

3) Dejarse caer hacia tí. Antes de hacerlo temblará un poco, quítate de su camino.



4) Quedarse quieto, y luego invocar un conjuro por la boca, con lo que hará caer una catarata infernal que cubre toda la pantalla. Lo recomendable es quedarte bajo él, pues ahí no eres tocado por este líquido rojo. Dispara o salta la esferita negra si te está acosando.

**TIP**: Cuando eres tocado te haces invulnerable por algunos instantes, usa ese tiempo para ponerte en guardia o atacar, según te convenga. El ataque de la esferita, los picos, el boomerang, o incluso el ataque de la catarata te bajan entre medio punto de energía y dos, pero si eres tocado por el cuerpo de este enemigo, entonces pierdes al menos cuatro unidades de energía. Conclusión: si **Dark Demon** te va a tocar y no tienes salida, es mejor que antes toques a la esferita o los picos, y con el poco tiempo de invulnerabilidad aléjate de él.

Bien, ya es hora de dar el secreto para vencerlo: en esta transformación sigue una trayectoria como de "8" acostado. Mantente esquivando la esferita negra y sus boomerangs, pero cuando se aleje da un salto y aletea hacia él, buscando alinearte con su centro. Cuando **Dark Demon** se detenga (indicio de que hará el conjuro) equípate con el talismán **HAND**, pégate a él, y ahora sí: DISPARA COMO POSESO.... ¡harás alrededor de 15 hits! (si la esferita te toca oprime rápidamente **B** para que sigas flotando, y sumes más hits), con tres o cuatro veces que lo hagas será suficiente. Tan pronto **Dark Demon** se aleje vuelve a equiparte con el talismán **ARMOR**.



## TRANSFORMACIÓN 2: DARK DEMON

Sus ataques son:

1) Lanzar una bolita negra a cualquier parte de la pantalla: donde la bolita toque se levantarán picos.

2) Lanzar boomerangs por la espalda que girarán como locos por toda la pantalla.

3) Cuando logras pegarle hace caer pedazos del techo.

En esta forma, **Dark Demon** no se mueve, y permanece al centro de la pantalla viendo hacia la izquierda, lanzando boomerangs y bolitas, siendo vulnerable en el pecho y cara, pero solo cuando es visible. Así que la estrategia es pegarte en la pared de la izquierda y disparar sin cesar. Mantén oprimida la dirección izquierda, para que cuando te toque vuelvas a quedarte pegado en la pared. Si la pared ya fue invadida por los picos, entonces mantente flotando a esa misma altura.



Usa tus ginsengs cuando tu energía vaya a terminarse, que con 1 o 2 serán suficientes para mandarlo al mismito tártaro que lo creó.






SABOREA...

LA GLORIA DE LA ¡VICTORIA!



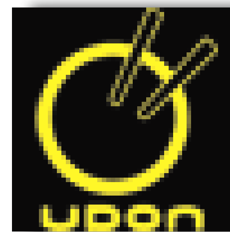
# Ocio en la Red

Hoy descansamos de tanto quiz, revista, sitio de contenido cultural, etc., para ofrecerte un único sitio que merece la pena conocerse: ***DeviantART***.

En este sitio encontrarás muchas descargas de Wallpapers para el escritorio de tu PC, o para que hagas tus propios posters (échale un ojo a los de **Street Fighter**).

Si crees que **Chun Li** es de por sí bella, espera a ver la feminidad que le han impregnado (en bellos escorzos libinidosos), y no se digan las poses de los personajes de esta misma saga, o la calidez de color en fotos como las que aquí ejemplifico.

Mira por tí mism@, y déjate seducir.



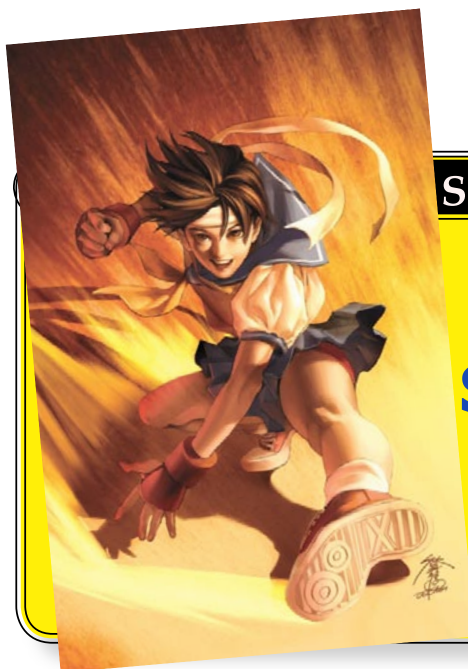

# DeviantART

## Sagat

**Sagat**



## Sakura



**Sakura**

## Rose



**Rose**

## UdonCrew

Esta gente talentosa, o simplemente entusiasta, no duda en compartir su trabajo de arte en este sitio, así que si descargas alguno de estos trabajos no lucres con ellos, ni tampoco olvides citar la fuente si los presumes:

**http://udoncrew.deviantart.com/**


ALVINLEE
Q.TSANG
UDON

# Háblale a La Mano

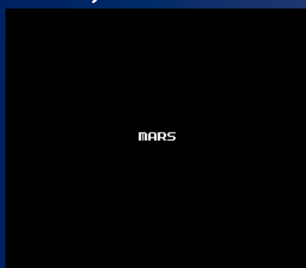
¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...




## En Godzilla, ya pude derrotar a los dos monstruos, pero no sé cómo avanzar a otro planeta ¿Qué debo hacer?

En cada planeta vas a encontrar una casilla hexagonal donde hay una especia de antena parabólica. Ve a ese escenario y elimina el mayor número de armas defensivas. Si lo consigues, automáticamente



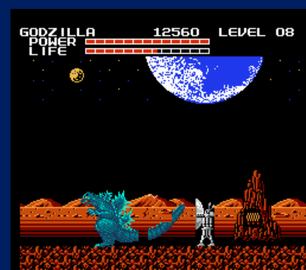




Godzilla y su novia Mothra serán transportados al siguiente planeta. Cabe hacer mención que también es importante que hagas el mayor destrozo posible en los centros de mando, esos que suelen estar cerca de la casilla de la Antena. Eso sí, no esperes ver escenas donde Godzilla emigra al planeta que le sigue, el juego solo te muestra un mensaje con el planeta que sigue, y listo: Godzilla ya llegó (y que se cuiden los marcianos).

## Y ya que estamos con la Lagartija Godzilla, ¿me puedes dar tips?




Seguro. La naturaleza de Godzilla es destructiva: en este juego debes ir pisoteando todo, al hacerlo con las montañas saldrán unas cápsulas rojas que recuperan tu vida, esto es muy útil sobre todo donde hay esporas o armas poderosas que te aniquilan sin miramientos. Ahora que si a tí (como a mí) te indigna que los rayos y esas plantas vivientes te peguen y te hagan retroceder, entonces prueba este pequeño pero aleccionador truco: cuando controles a Godzilla agáchate y presiona diagonal derecha-abajo... ¡Godzilla patinará!, acto seguido, cuando algún rayo, misíl, o cosa rara te vaya a tocar, da un coletazo, y aunque te bajan energía no te harán retroceder.




## ¿Cuántos juegos hay para NES?



En Wikipedia aparecen 810, sin embargo, al menos debe haber el doble de ellos, pues muchos solo salieron en Japón, algunos otros quedaron como prototipos, otros más son inventados por gente a la que le gusta la programación, otros más son alterados a tal grado que parecen no solo una secuela del juego modelo, sino un juego nuevo.

Y así, podemos decir que el número de juegos para NES debe rondar una cifra con 5 dígitos.



# Los Mundos de Super Mario Bros. (2a. parte)

No se tú, pero yo sigo maravillado con el mundo invisible, todo un reto a la memoria del gran juego de Super Mario Bros. A continuación viene la segunda parte de estos códigos para que sigas conociendo mundos alucinados. ¡Pruébalos!, valen la pena.




## MUNDO: SIN GRAVEDAD
## CÓDIGO: AETLTK

Las leyes de **Newton** no son conocidas en este mundo. Mario podrá dar saltos tan altos como desee. ¡Te caché **Mario**!, ya desde aquí te perfilabas a conocer las Galaxias y el Universo.




## MUNDO: PIPAS
## CÓDIGO: ANTOSA




¿Problemas para recordar las pipas que tienen entrada?. Este código te resuelve el enigma, mostrándote invertidas aquellas que solo están de adorno (y obstáculo).

## MUNDO: CERO "WARP ZONE"
## CÓDIGO: YSAOPE + YEAOZA

Instrucciones:
Empiezas en el mundo "0" (¡mundo de agua!), cuando el camino se divida toma la ruta inferior. Al final te dan como premio elegir el mundo que quieras, con el botón **B**.




## MUNDO: SIN HOYOS
## CÓDIGO: SVPOUU



Debe haber alguna venta de fin de temporada, pues casi todos los hoyos se han ido. Útil para quienes estos agujeros son su peor pesadilla.

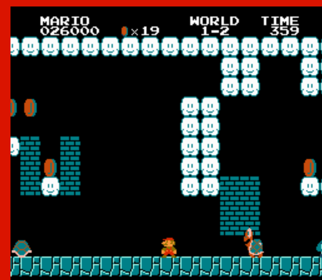
Ahora sí, a meterle pata, que los escenarios parecen pista de maratón.

## MUNDO: AGUA AQUÍ Y ALLÁ
## CÓDIGO: AAGOPO

El aire se ha vuelto agua. El resultado es un menor grado de dificultad, pero ¡qué divertido se vuelve pisar koopas y beetles!. Ups!, no puedes accesar a las rutas superiores, entonces no todo es tan idílico como se pensó.




## MUNDO: PARADISIACO
## CÓDIGO: SVPOUU



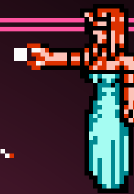

Cerramos con broche de oro. Música, niveles, y algunas cosas más están cambiadas. Adicionalmente, si caes en los voladeros ¡irás a cuartos de monedas!. ¿A poco pensaste que en el Edén n´omás se tocaba arpa?.

**TIPS FINALES:**
- Puedes combinar los códigos para obtener efectos varios.
- Cuando oprimes **RESET** los niveles pueden cambiar.
- Recuerda que habiendo varias versiones del juego (americana, europea, pack con duck hunt, etc.) los códigos pueden tener efectos inesperados dependiendo la que juegues.

Gracias a ***The Code Hut*** por estos códigos.

TYGRUS

# TOP 10
## Malas de NES

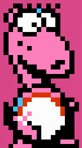


Aquí estamos de nueva cuenta: nosotros, la revista, y diez chicas malas que presentan el **TOP.** ¿Qué es lo que califico?... maldad, pura y simple maldad, ese fin que consiguieron justificando los medios. Los encantos extra curriculares son solo valores agregados, pero tampoco esperes alguna de esas enrevesadas álgebras sexuales que explican comportamientos femeninos, o te decepcionarás. Esto es un TOP: donde lo demás es lo de menos.

Tygrus

### 10° Birdo (Super Mario Bros. 2)

Un huevo. Tengo entendido que solo las hembras ponen huevos, aunque est@ lo haga de modo particular (por la boca). **Birdo** no es la clase de "chica" que uno diría es mala, quizás solo es territorial y nada más, o quizás su actuar solo sea síntoma de su embarazo psicológico.



Cuando el río suena es porque agua lleva, solo por aquello de las entrometidas dudas, **Birdo** (o **Birdetta**) gana este último puesto. Vaya líos que se busca **Nintendo**, con esto de los (de)géneros.

### 9° Wendy O. Koopa (Super Mario Bros. 3)

La única chica Koopa de **SMB3**. Por su físico, bien podría ser una acorazada cubanita que anda buscando darle sus besotes a Mario.

**Wendy** no es tan mala, pero con lo melindroso que es **Mario**, pues un simple arrumaco le vale dar pisotones contra lo que sea. Es lo malo de ser "brother": o le quieres arreglar el mundo a toda gente, o a todo le ves cara de lata de aluminio, aún y cuando sea "sepsi", y te obsequie caramelos para el largo camino.



### 8° Ursula (The Little Mermaid)

Vamos subiendo de rango. **Ursula** se posiciona en el octavo lugar por lo siguiente: no solo fue capaz de engañar a la jovial cinturita de esturión: **Ariel**, sino que quiso quedarse con todo el reino del mar. Veamos, el agua de los mares y océanos ocupa dos terceras partes del mundo, así pues, su codicia es doblemente mayor a la de cualquier villana "de tierra", toda una "Poseidona" de los mares, ¿cierto?...



### 7° Pinky (Pacman)

**Panka**, **Penka**, **Pinky**, y **Clyde**... uno de ellos es mujer (a menos que los vestidos rosa-pastel estuviesen de moda a fines de los 70´s).

Si todos los fantasmas fueran como "*Pinky la rapidina*" (no seas mal pensado), los records de **Pac-man** darían pena.

**Puckman** sí que está en graves aprietos en este *ménage*, y no te preocupes si se te sale alguna palabra altisonante... ellos empezaron.

### 6° Mama Fratelli (The Goonies II)

No sé si para una fémina masculinizada haya alguna clase de heteronimia... pero eso no salvará a **Mama Fratelli** de las cosas malas que hizo en pos de un tesoro (de hecho, ni una vergonzosa escapatoria de los **Goonies** por entre sus piernas lo haría).

Esta "dark side" matrona gana su puesto por demostrar que, un gorro de mechero bien acomodado sirve tanto o mejor que un par de pantalones bien apretaditos. Para el mal, claro.

Nota: siento poner una foto tan atroz, pero fue lo más decente que encontré.

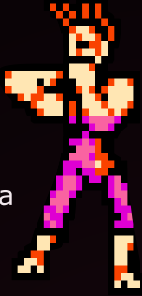


5° Linda

## (Double Dragon I, II, III)

De una civilización que sale por el túnel de la destrucción, solo podemos esperar o bellas (aunque empolvadas), y crespas chicas anhelosas de su **Mad Max**, o por el contrario, punketas androfóbicas deseosas de golpear pseudo-héroes en lycras.

Linda es una chica que pasó por el pantano y se embarró todita. Ese no es el problema, sino la velocidad de su látigo haciendo "juis" de modo "*joroschó*" (lindo).



Algunos las prefieren pelirrojas, otros... a unos cuantos metros de distancia. Hasta en gustos, Linda disfruta rompiendo caras.

4° The Queen

## (Battlechess)

Esta es una reina impía que hará toda clase de "Feytalitis" para conseguir la partida: desde el clásico apuñalamiento por la espalda, hasta tostar peones con un rayo, o algo tan gráfico como desaparecerle los brazos a los caballeros.



Sadismo, amor casquivano, y fingida amistad le dan este cuarto sitio.

Al menos la torre la cree rica en betacarotenos.



## (Metroid)

3° Mother Brain

¿Has visto esos barcotes metidos en una botella?... pues seguramente **Mother Brain** se llevó ese secreto a su galaxia, y se le hizo práctico copiar la táctica. Pensó que nadie lograría perforar su jaula de cristal, pero he ahí, los misiles de **Samus** lo hicieron. Eso no significa que haya que subestimarla, pues vaya uno a saber cómo sedujo a **Ridley** y **Kraid** para ponerlos a sus pies (según el dicho: siempre hay un roto para un descosido).

Además de esto, **Mother Brain** es la jefa de los corsarios espaciales, y hará hasta lo imposible por tener en sus manos (jejeje, quiero verlo) el dominio de los tiernos (hasta que te dan la mordida) **Metroids**, pues sabe de lo que son capaces (y no se aceptan devoluciones).



Así pues, su maestría estratégica, manipulación y dotes de gobernabilidad innata, y todo el pisoteo que ha hecho de formas de vida extraterrestre (que para ser sincero, ni a mí me gustan) le dan el tercer escalón. ¡Ahh sí!, y también su destreza para meterse en un frasco, sin ayuda de nadie.

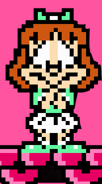
Mala, mala, pero para una **Mother Brain**, una **Master Mind**.

## (Tiny Toons)

2° Elmyra

¡Ay chiquilla mía!, qué pena que a uno no lo busquen las mujeres con ese alocado hostigamiento.

**Elmyra Jessica Duff**, y su "amor" por los "Petites Toons", es la prueba fehaciente de que Cupido malgastó hasta su última flecha en ella (olvidando ser bilateral, ciertamente).



Ella es mala (y gana su bien merecido 2° lugar) por ese conocimiento y expertez que posee en el arte de la sofocación (¡aún frente a demonios de Tasmania!).

## (Battletoads)

1° Dark Queen

No todo lo malo viene en tersas y ennegrecidas pieles, y con letras de estoperoles clamando "death". La **Reina Negra** es literalmente una licuadora a quinta velocidad. Posee maldad, belleza, inteligencia, poder, y un surtido de aforismos sarcásticos que trae a los **Toads** (y a uno que otro iguano y lupo) cacheteando el pavimento.




Admítanlo **Rash** y **Zitz**: no les importaban **Pimple** ni **Angélica**, sino tener una cita con el ESCOTAZO de la chica oscura de los malos pensamientos.

# Fé de Ratas

## (Tachaduras y enmendaduras)



¿Saben cuál es la película favorita de **Godzilla**?... “*Sex and the City*”; y ¿la de **Captain Commando**?... “*Tres hombres y un bebé*”. Olvídenlo. Gente bonita que ha dejado su opinión, les estoy agradecido, muy agradecido, muy agradecido, y por eso me redimo corrigiendo algunos de esos pequeños errores de números pasados que se pasaron por alto.

En primer término, comentar que el número 3 de **MagazinNES** esta(ba) corrupto, así que lo he recompuesto, y a partir de ahora ya lo puedes descargar sin ningún inconveniente (en **magazinnes.blogspot.com**)






En cuanto al *Postcript*, pues ya no es tan grave como en un inicio, aunque sigue habiendo detalles de este tipo, por ejemplo, mi escarapelado amigo **Kirby** del número pasado. Obsérvese que cuando la transcripción no se hace adecuadamente obtenemos una menor calidad de imagen. Sigo experimentando.

Como se pudieron dar cuenta, en este número se le dió una lavadita de cara a algunas secciones, en espera de que beneficie el cambio. Asimismo, paulatinamente se irán agregando personajes, por ejemplo, ahora el laboratorio es presentado por “**Rotoman**”, personaje de **CAPCOM** en referencia a **Protoman** (como se dice en las letritas chiquitas del final de cada **MagazinNES**, son personajes que tienen derechos de autor, tal y como **Kirby**, **Mouser**, y muchos etcéteras). Creo que esto de los personajes le da un toque extra más allá de la misma sección, así que usted dirá, señor lector.

Por otro lado, les cuento que hubo muchas chucherías que se quitaron del **Reportaje Especial** de **Los Robots de Megaman**, espero en algún momento hacerles un espacio por aquí, para que se enteren de esos misceláneos, o lean algunos chascarrillos de la misma historia, por lo pronto, hay espacio para una última fricción entre el **Dr. Light** y el ***Dr. Willy*** durante sus años mozos (o sea perdidos)... ¡y es sobre bombas! (emoticon celebrando).




Más correcciones para el siguiente número. Lo garantizo.


**Agradecimientos**

Adam -Cheetahmen II
Vicioman -L@s Lok@s de la NES

# OpinioNES



## Un menú que nadie apetece

Mientras que algunos bregamos por el sutil ingrediente de la creatividad, las compañías ofrecen mucho contenido de calidad. Pero hasta al mejor cazador se le va la liebre, y en contadas ocasiones omiten programar adecuadamente **el menú**. Es de humanos equivocarse, desde luego.

Ese elemento, que visto en escala significaría, digamos, solo el 1% de la programación total de un juego, puede marcar la diferencia entre un buen título y uno de la clase "**ennuyé**".

Vayamos al bendito ejemplo, y salgamos de dudas.

### Contando los pasos




**Karnov** es uno de los juegos que marcó mi destino como febril entusiasta de la diversión electrónica (me guardo la anécdota para otra ocasión), no solo por ser de los primeros títulos que jugué en mi consola **NES**, sino porque fue el primero en el cual vi que un personaje tenía un menú de items de lo más normal, pero seleccionables del modo más anormal que hubiese sabido: las figuras de los objetos flashean a cada paso que das, si te quedas quieto entonces el menú se detiene en la figura tal; y así, tienes que contar los pasos para seleccionar el item deseado al tiempo que cuidas la acción que ves en pantalla. Claro, existe la opción de poner pausa e ir pulsando izquierda y derecha a gusto para elegir items, pero luego de un rato uno se da cuenta que es fastidioso hacerlo de ese modo. Pocos lo saben o lo notan, pero estoy seguro que el gameplay de este juego perfecciona la coordinación visual de modo asombroso, por el simple hecho de una "controvertida" programación del menú (o barra de status).

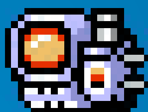
¿Es esto malo?... no lo creo así (de entrada, potenciar el cerebro con una coordinación, que ni se sabrá para qué servirá, ya lo hace bueno); de lo que sí estoy seguro es de que esta programación siempre puede ser peor. Sigue.

### Véndame otro botón "Start"

No sé que tenga **Zelda**, pero se presta para casi cualquier conversación sobre juegos.




En este caso el menú puede resultar un problema (hablo incluso para **A Link To The Past**): atacas con la espada, enseguida presionas **Start** para ver el menú, eliges una bomba, oprimes otra vez **Start** para volver al juego, pones la bomba, oprimes una tercera vez **Start** para ir al menú, eliges otra vez la espada, y concluyes con una cuarta pulsación al **Start**.... Sé de antemano que hay dos items que se pueden elegir al ir al menú, y que por combinación aritmética se reducirían las idas a este; pero no siempre ocurre así. Y **Megaman** no me dejará mentir.



Fue hasta la sexta parte de **Megaman** que se incluyó el **Energy Balancer**, un dispositivo que te permitía llenar la energía de las armas sin necesidad de ir al cansado menú a elegir el arma que querías rellenar. Quizás es el peor **Megaman** de los 6, pero hay que darle crédito a este invento pensado en el humano que tira de los cables del control.

Es bien propalado que sistemas como el **NES** o **SNES** tienen nulos tiempos de carga entre escenarios, sin embargo, detalles como este constante ir al menú (y no quiero enfrascarme con los **RPG**s) redundan en una pérdida de tiempo de la misma o mayor magnitud. Como buenos ejemplos se me ocurren **Super Metroid** y **Megaman X**, donde los aditamentos y/o armas los activamos o inhabilitamos con algún botón secundario. Algo así debería ofrecer aquello que nos gusta, sean plataformas, RPG´s o puzzles (por decir 3 géneros). Comúnmente, las bases de un buen videojuego yacen en su interfase y en el modo en que se simplifica esta tarea para el usuario, no en el carisma, planteamiento, o promoción del personaje/juego.

¿A dónde quiero llegar con todo esto?... como siempre, a mis propuestas indecorosas, porque este estudio de tiempos y movimientos debe darse adecuadamente, por ser palanca del resultado (aún en las consolas modernas).

Pero de interfases (y escaldeos de lengua con nísperos) ya opinaré en otro número, que hoy regreso a casa a jugar **Karnov**, porque tragar y escupir fuego también es de humanos.



**Tygrus**

# CONTINUE...



Llegamos a donde les vendo la piel del tigre antes de matarlo: lo que vendrá en el siguiente número.

De entrada puedo decir que estará muy biónico: sacaré del cajón el comentario de **Shatterhand,** para darle algunos pases mágicos y ofrecerlo para ustedes, exigentes, ávidos e insaciables lectores de este hobby que así lo han pedido.



Por la parte de **M.A.M.E.** iremos a una decadente Detroit, para reencontrarnos con el super policía: **Robocop**. Y claro, también para **NES** haremos su revisión (esto será un verdadero "*Double Creep*").



Pese a que en el espacio **Déjà-Vu** hay cinco temas a medio desarrollo, es probable que ahora sí veamos el de los ***clones*** (si es que esta rauda y veloz rueda de la fortuna no hace de las suyas).



**Bajo La Lupa** tendremos algunos títulos que me han sugerido, como ***Little Samson***, o ***Rad Racer***, sin citar los que veremos de **SNES**. Por cierto, el perrito de esa sección ya tiene nombre, pero se los diré próximamente.

El **Reportaje Especial** estará presente con toda la glosa que lo caracteriza (en una divertida sorpresa), mientras que en la sección ***Area 404*** habrá espacio para el loco y desternillante concepto de ***Konami Wai Wai World*** y/o ***Mitsume Ga Tooru*** (¿quién ganará?).

Recuerda que dentro de poco podrás descargar el segundo especial de **MagazinNES**, estate pendiente.




Ya lo sabes: esto es algo de lo que veremos en el siguiente número, sin quedarnos exentos del resto del material como trucos y/o glitches inéditos, información de primera mano, y mucho (muchísimo) contenido que ni el robot ***Google*** tiene.

No lo dudes, ¡hazme saber tu opinión!: tygrusonline@yahoo.com, que mi agradecimiento y deseos de responder están a tus órdenes.

magazinnes.blogspot.com

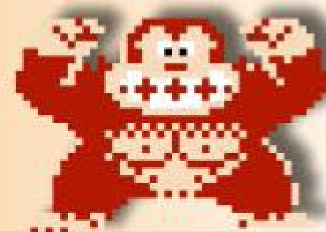


**"MagazinNES"**
**Vol. 2 Num. 3, Jul-Sep 2008**

# Por tiempo limitado...

## *Descarga los números que te hagan falta de...*















**Número 1** **Número 2** **Número 3** **Número 4**




*Y también...*

**El Especial Número 1**

**2007**

**Halloween NES**

**magazinnes.blogspot.com**

The Ninja Warriors Again

Búscanos en el...

MagazinNES

ESPECIAL NO. 2

ARTES MARCIALES

A partir del
10 de Noviembre
de 2008